Nメテオ

『木陰のR』

Review House 3

「批評」としてのゲーム実況動画 2-39

——「反復性」の破壊と「一回性」の発生

／黒瀬陽平（司会）× 石岡良治 × 井上明人 × 濱野智史

「ノる」を分類記述する 40-77

ノるマップ解説 ／伊藤亜紗

ネット時代のノリ・音楽・コミュニケーション ／テクノウチ× tomad × 冨田明宏 × 左腕 × 藤城嘘

「バイバイ imoutoid。」 ／ mochilon

imoutoid’s archivoid ／ mochilon

エモーション——イメージ・神経・発酵 78-107

門林岳史による座談会のためのレジュメ ／門林岳史

イメージのプレゼンスとエモーションをめぐって ／門林岳史×新藤淳×保坂健二朗

座談会を終えて ／門林岳史

「イメージ」への転回の後で ／新藤 淳

情報の自然化に関するメモ ／ドミニク・チェン

川染喜弘 108-123

川染自身による川染論＋アーカイブ ／川染喜弘

反 - 反 - 芸術家・川染喜弘 ／伊藤亜紗

芸術のための芸術—「究極の芸術家」川染喜弘のデザイン＆アーキテクチャー ／松下学

動きで選ぶ「ROBOT 10」 124-127

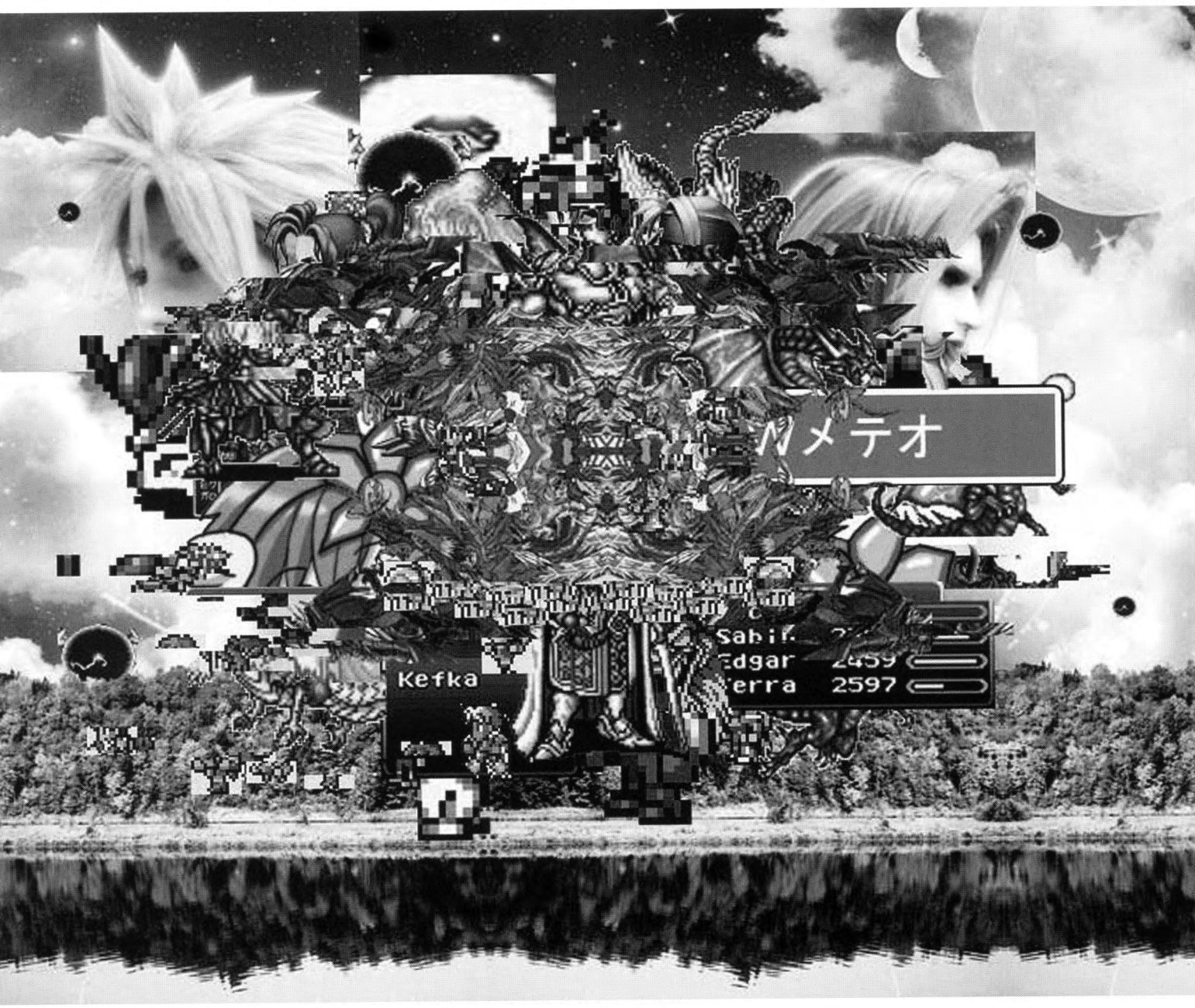
／伊藤亜紗

Project_01　特　集　：

「批評」としてのゲーム実況動画

——「反復性」の破壊と「一回性」の発生

黒瀬陽平（司会）｜石岡良治｜井上明人｜濱野智史



黒瀬　陽平
くろせ　ようへい
（本座談会：司会）

本誌編集員。
1983 年生まれ。
美術家、
美術批評・アニメ評論。
主な論文に「新しい「風景」の誕生―セカイ系物語と情念定型」、「キャラクターが、見ている。―アニメ表現論序説」など。

石岡　良治
いしおか　よしはる

1972 年生まれ。
表象文化論。
論文に「ミスター・DNA のインストラクション：『ジュラシック・パーク』と映画のメディウム」「メディウムの肌理に逆らう：ロザリンド・クラウスにおけるポストメディウムの条件」「動物と植物に触れる：伊藤若冲の動植綵絵」

井上　明人
いのうえ　あきと

1980 生まれ。
国際大学 GLOCOM 助教 / 研究員
慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程修了。
専門はコンピュータ・ゲーム研究。論文に、「遊びとゲームをめぐる試論―たとえば、にらめっこはコンピュータ・ゲームになるだろうか―」など

濱野　智史
はまの　さとし

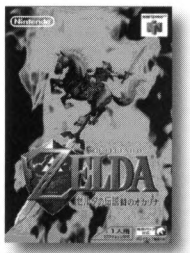
1980 年生まれ。
株式会社日本技芸リサーチャー。
慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程修了。
専門は情報社会論。著書に『アーキテクチャの生態系』（ＮＴＴ出版）

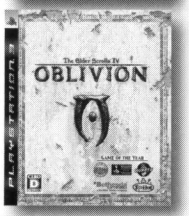
ゲームとゲーム批評の現状

黒瀬　みなさんお集りいただきありがとうございます。司会の黒瀬です。今日はゲーム座談会ということですが、ゼロ年代後半の批評ブームを受けて、ゲーム特集やゲーム批評を取り上げる雑誌が目につくようになりましたが、その実体はどのようになってるのか？まずはゲームとゲーム批評の現状からざっと俯瞰してみましょうか。

石岡　いつでも批評の新しい動きに期待しているんですが、率直に言って、あまりに大きな期待を持つと、ガッカリすることが多い。だから最近ではいいとこ探しにつとめているほどです（笑）。井上さんのように目標がはっきりと設定された文章も時々はあるのですが……。例えば『ユリイカ』2006 年 6 月号の任天堂特集での井上さんの文章で言えば、伊藤ガビンが『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（NINTENDO64、1998 年）を面白くないといったというエピソードは、現状を考える切り口としてとても重要だと思います。僕はゲームのプレイ動画を考えることで、そういう言説が全面的に崩れると思うんですよ。

それと、ここ数年の論調で気になるのは、数年前なら『ハーフライフ 2（Half-Life 2）』（Windows、2004 年 /Xbox360、2008 年）を持ち出して日本のゲーム業界の危機を煽るとか、最近だと『The Elder Scrolls IV：オブリビオン』（Xbox360/PS3、2007 年）と『フォールアウト 3（Fallout 3）』（Xbox360、2008 年 /PS3、2009 年）で JRPG がおしまいとか、そういう言説ですね。そういう黒船待望論の動機は分からないでもないけれど、今更？という感じが。





濱野　たくさんありましたね。つまり、箱庭的に美麗で洗練された仮想空間を海外のゲームは次々と実現していて、その技術進化の波に日本のメーカーは遅れをとっているのだ、と。

ガビンさんの話を補足すると、かつて発売された当初、『時のオカリナ』は 3D 空間を自由に動き回れるゲーム性を実現したということで大絶賛されたわけですが、なぜそれを伊藤ガビンさんがつまらないといっていたかというと、「箱庭的自由」と「RPG 的不自由」の間の関係が未解決なんだ、ということでした。つまり、せっかく自由に動き回れる箱庭的な 3D 空間を実現したのに、結局ゲームとしてはドラクエ的な「お使いゲー」になっていて、ゲームデザイン上の矛盾が生じてしまっている、と。でも、NINTENDO64 が発売された 1996 年からすでに 13 年も経ったけど、いまニコニコ動画で流行っている「ゲーム実況動画」の数々は、ちょうど家庭用ハードにおける 3D ゲーム黎明期――『スーパーマリオ 64』（NINTENDO64、1996 年）とか『バイオハザード』（PS、1996 年）とか――を扱っているものが多くて、かつプレイヤーの側の創意工夫で「不自由なゲームデザイン」を乗り越えるような試みがいっぱい出てきている。

石岡　２年前ぐらいだったら、海外との対比で危機感を煽るやりかたもわからないでもないんですが、今だとちょっと遅すぎる。

井上　まあでも、『オブリビオン』を最近になってようやくやる時間できたのでやってみましたよ。

石岡　どうです？僕もちょこちょこやってみてはいるのですが。

『オブリビオン』をベタに褒めてしまう方がダメだろう、みたいなのが大変率直な感想です。（井上）

井上　むしろ、『オブリビオン』をベタに褒めてしまう方がダメだろう、みたいなのが大変率直な感想です。

石岡　何と比べてですかね？　JRPGとか？

井上　JRPGとかで良いです（笑）　ポジティブに言うと、『シェンムー』（DC、1999年）と『ガンパレード・マーチ』（PS、2000年）を足して2で割ったあと0.…1.3倍したくらいの、まあそれなりにおもしろいものではあるんです。…が、これはこれでJRPGの中で受け継がれてきた問題意識とかがキレイに消えてしまっている。

黒瀬　現状としてはいわゆる洋ゲー、ライトユーザーにとってはXbox360やPS3をプラットフォームとして紹介されるアメリカのゲームと和ゲーがわかりやすく対立されていて、いまは和ゲーが産業的に落ち込んでいるために「和ゲー終わった、今の最先端は洋ゲー」といった認識がわりと素朴に通ってしまう状況でしょうか。そしてそれに対して、サブカル誌的なメンタリティは、お決まりのようにアンチ巨大資本的なクソゲー擁護、あるいは日本独自の「遊び」擁護みたいなものを発信してゆく、という構図ですね。

　そして悪いことに、ゲーム批評の側もその現状認識をほとんど疑っていない。既存の日本のゲーム批評について、俯瞰できるマップを作るとしたらどんな感じになりますかね？

濱野　ざっくり分類すれば、まずほとんどが主観的なプレイヤー感覚を吐露しただけの「印象批評」と、懐かしのゲームをノスタルジーたっぷりに語りあう「共有体験語り」でしょうね。

石岡　あともうひとつは、端的に、技術情報だけひたすら追求するものですね。

濱野　あるある。僕もかつては「ゲハ板」（注：2ちゃんねるの「ゲーム業界・ハードウェア」板）の住人だったので、PS3とかXbox360が出始めた頃は、しょっちゅう楽しく読んでましたね（笑）。最近読んでないけど……。それこそニュースサイトの『GAME WATCH』（http://game.watch.impress.co.jp/）あたりに書いてる西川善司さんの3D技術の解説記事とかですね。

井上　西川善司さん、もともと80年代は音楽の作り手だったんですよね。そのあとサラリーマンになってテクニカルライター副業でやって、なんかこういう…。

濱野　細かい話だけど、パソコンのアーキテクチャという観点でいうと、2000年代は結局CPUの高速化が単純なクロップアップだけでは立ち行かなくなっていった代わりに、すごくスペックがゴリゴリあがったのはGPU、つまりグラフィックを担う部分だったわけですよね。ちょうど日本のPS2から今の現行機へと移行する2000年代前半ぐらいから、「シェーダー2.0」や「法線マッピング」といった3Dグラフィックスの技術革新が、アメリカのPCゲーム業界を中心に起きていったんだけど、それに対して日本はPS2とかDSが強すぎたせいで、日本のメーカーは技術革新の波に取り残されてしまったんだ、と。で、なんでそういう技術的な語りが重要になるかというと、ゲハ板的には他のハードウェアをこき下ろすための「ソース」として使われるわけですね。まあたとえば「久夛良木（注：元SCEI代表）があれだけ気合を入れたPS3のCellアーキテクチャは、GPUに力を入れたXbox360よりも技術的に劣っている！　だからPS3は糞だ！　GK（注：ソニー信者のこと）乙！」みたいな感じで。

　ただ、実際問題としてゲームをめぐる「論争」というのは、たいていゲーム機というか、プラットフォーム間の「信者闘争」に陥りがちです。それこそ「共有体験語り」の最たるものですが、90年代のセガ信者なんてまさにそうでしょう。ただそれにはしかるべき理由があって、経済学的にいえばゲームという財の特徴は、何よりも「ゲーム機というプラットフォームに先行投資がすごくかかること」なんですよね。本とか漫画とか映画とか、他の情報財（コンテンツ）はそんなことが一切ない。でもゲームはまず数万円もする箱を買わないと何もできない。これは消費者的にはすごく「賭け」を要請するわけですよ。少なくとも全ハードをそろえるなんてのは金持ちの家の子供しかできない。じゃあどうするかとい

「和ゲーvs洋ゲー」とか、ある種の任天堂躍進論は、どちらも2、3年前の状況なんだと思います。（石岡）

うと、自分が買わなかったゲーム機を徹底的に「けなす」しかないわけですよ。「あんなゲーム機はクソだから、俺は買う必要はないんだ。後悔なぞしていない!」と（笑）。宇野常寛さんじゃないけど、「酸っぱい葡萄」の言説戦略を取るわけですね。これがゲームをめぐる論争をどうしてもゲハ板的な不毛な信者闘争へと導いてしまう一因になっている。

石岡　ただ、経済状況として、2008年に一度全部ダメになった後、そういう流れが一巡したのは間違いないわけでしょう。要するにそういうビジネスモデルが崩壊したというか。

個人的にちょっとおもしろいと思ってることがあって、技術をアピールしたい大作の売り方に関してなんだけど、ゲーム業界では「ホリデーシーズンにブロックバスターで売り抜ける」って言い方をよくすると思います。ところがブロックバスターっていうのは、もともとは映画業界の言葉で、しかも1960年代にハリウッドが大作連発で大失敗した反省から、着実に一気にメディアミックスで展開することなんですね。スピルバーグとルーカスがその象徴です。なのにゲーム業界ではなぜか、60年代的な最悪の巨大投資モードで突っ走るものをそう呼んでいる感じがある。よくゲームが映画的になっていると言われるけど、僕の感想としては、ゼロ年代のアメリカのゲーム業界って、1960年代の映画業界で大作がいっぱい出て、大失敗の後に沈んでみたいな、そういう状況と、すごく近かった気がしてならないんですね。だから、その一方でDS的なものに対して関心が集まったっていうのは、映画で言うと、同時代に展開されていたヌーヴェルヴァーグとか、そういう、フランス人がハリウッドの形式をチープに使い倒すことで、むしろテクノロジー主義の逆を行くような路線に近いような気もしています。だから個別のゲームじゃなくて、業界の状況としてなら映画の比喩が一定程度使えるかもしれない。

例えば50年代の「シネラマ」のような大画面映像の流れを受けて、70mmフィルムで撮られた『2001年宇宙の旅』（1968年）みたいな映画が現れたんですが、ここで現れたのがまさに没入型の映像経験なので、昨今のFPSを中心とするゲームの言説とも並行する問題だと思います。つまり1950年代から60年代の映画で起こったことを、悪い面も含めて全部反復したことが面白いかなあと思っているんです。最近にわかに3Dが盛り上がっているのも、映画の流れと関連させられるかもしれない。もちろん『2001年宇宙の旅』のような徹底した映画は好きですし、大作FPSならではの魅力も重要ですし、大作FPSならではの魅力も重要ですけどね。

ゲーム業界は一応は、メディアミックス型の産業だと言われてるんだけど、プロセッサー能力などの技術的な側面については、独立してピックアップできちゃうところがけっこうあると思います。つまり実際にはそんなにブロックバスター化してなかった気がする。例えば一部のFPSやRTSといったジャンルに関わるゲームメーカーとグラボメーカーが組むことで、ベンチマーク的なソフトとして機能していた面がある。僕自身はその動きにアクティヴに関わっていないから、雑な認識になるかもしれないけど、例えば優秀なゲーマーに褒賞金を与えたりしながら、ゲーム大会でデモプレイをやってもらって、悪い言い方をするなら限りなく癒着に近い蜜月状態を作りつつ、進んでいく流れです。そして実際問題、CPUもGPUもアメリカ以外の参入余地は少ないから、ここを囲い込めば日本を倒せる、みたいな発想もあったと思う。ところがそんな流れに付いていけるゲーマーは多くないので、肝心のインフラとしての市場がずっと先細りつつ、だましだましやってたんですね。

Xbox360やPS3は、あくまでも家庭用ゲーム機なので、そこまで先端ではないけれども、しかしかなり頑張ったスペックを実現することで、できるだけそういう流れを支えようとしていた。ただそれが一巡してしまった後、次はどうなるのかっていうのが課題ですね。2009年のホリデーシーズンでは、まだ経済破綻前のプロジェクトが出来上がってくる段階ですけど、倒産した企業も出始めているので予断を許さない。もちろん、技術的な動きが中長期的に止まるわけではないんだけど、ゼロ年代の日本のゲーム言説の一部で言われていたような、「和ゲー終わった」路線でガンガン突っ走るっていう流れが一巡したのは間違いない。ただそれと同時に、任天堂大好調っていう波も一巡してますね。

濱野　任天堂の失速っていうのは今年の年度末でかなり言われてましたね。

石岡　つまり、ここしばらく好調だった任天堂の失速とこのモデルの失速はほぼ同時に起きている。要はゼロ年代のゲーム環境と、それについての語り方が今は失速していて、次の状況が見えにくいところにきているわけです。だから「和ゲーvs洋ゲー」とか、ある種の任天堂躍進論は、どちらも2、3年前の状況なんだと思います。その次の状況を捉えていかなければならない。

既存のゲーム批評は印象批評か共有体験語りでしかない。（濱野）
ゲームの市場をめぐる状況は、10年前とはだいぶ変わりました。（井上）

拡散するゲーム市場

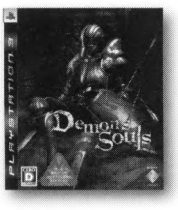
濱野　とにかく、既存のゲーム批評は印象批評か共有体験語りでしかなくて、あとはせいぜい「文学的なもの」とつなげてみようかな、といった程度のクリエイティビティだけが蔓延していて、ほとんど意味がないものばかりである、と。その一方でジャーナリスティックな世界では、アメリカを中心とする技術進化史観とでもいうべきものに支配されていて、せいぜいゲハ板で盛り上がる程度にしかなっていない。ただその進化も一段落して、いまかなりいろいろな状況が一巡しつつあるんだ、ということですね。

そういえばこの間、ゲームアナリストの平林久和さんにお会いしたんですが、ちょっとおもしろいことをおっしゃっていました。それは、「2008年は、この10年の間でもガクッと1,2千億という額で日本のゲーム市場の売り上げが落ちた年である」と。これ以前には、1999年か2000年ごろにもあったんだけど、それはちょうどPSからPS2へ移行する年で、まあこれはソフトの売り上げが落ちるのは分かる。でも、今年は別に何か新ハードが出るとか買い控えになるような要因が無かったにもかかわらず、売り上げはガクッと落ちた。これってけっこうやばいんじゃないの、と。結局それは任天堂の失速にも関係するけど、任天堂が必死に取り込んだWiiとかDSとかを購入した「ライトゲーマー層」が、結局それほどゲームなんてやってなくて、飽きちゃっただけに過ぎないわけです。

こういった状況に対して、井上君は『智場』というGLOCOMの機関誌でちょっと面白い言葉を提示していて、現状は「エボリューション」じゃなくて「デボリューション」、つまり進化しているんじゃなくて、さまざまな領域への退化というか、ゲーム的なものの「移転」が生じているのだ、と。

井上　それは、ちょうどWiiや、PS3がリリースされた2006年末に書いたやつですね。いわゆる「進歩≒進化」的な意味での、「進化」観ということだと、まったく捉えられないですね。もう少し、まともに生物学的な進化論の枠組みで言えば、こうした拡散現象も、生態系が多様性を獲得していく一つの変化プロセスと捉えられるでしょうから、これも広い意味では進化かもしれませんが。それと最近、青木（昌彦）さんの本とかを読んでいるのですが、青木さんとか、進化経済学とかで使われるような概念を使うならば、「複数均衡」的な状況だというように整理してもいいかもしれません。いずれせよ、ゲームの市場をめぐる状況は、10年前とはだいぶ変わりました。

濱野　実際問題として、任天堂・ソニー・マイクロソフトでガチンコなプラットフォーム間競争を繰り広げている、みたいな三国志的世界観はもはや状況認識としては正しくなくて、iPhoneが出てきたりFlash系のフリーゲームがたくさんネット上にあふれていたりと、ゲームのプラットフォームはあちこちに拡散している。



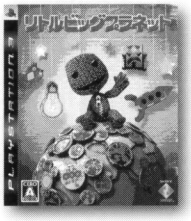
石岡　ハード戦争という捉え方の限界は明らかですよね。例えばマイクロソフトがスタジオを閉めまくってて、これは自社ハードへのソフトの囲い込みを弱めるというメッセージだから、Xboxビジネスも撤退局面に入ったか?という説があるんですね。和ゲーが終わったという以前に、当のマイクロソフトが勝つどころじゃない。要するに従来の家庭用ゲームにおけるハード戦争という意味では、全員敗者かもしれないという状況。正直僕は、一極集中が良い結果をもたらすとはとうてい思えないので、リソース的に最もありそうだったマイクロソフトへの集中は嫌だったんですね。そういいつつXbox360所有者で、まだPS3は持っていないんだけれど、こちらも『デモンズソウル（Demon's Souls）』（PS3、2009年）など面白そうなタイトルが出てきたし、ようやく手が届く価格帯になったので近々買うつもりです……

こういう現状は、勢力均衡という意味では望ましいのかもしれないけど、市場縮小するかたちで皆共存しているのは、もの寂しい気もします。しかし端的に言って、そう思ってしまうこと自体、従来のハード戦争というパラダイムにどこか縛られているのかもしれない。

その意味で、今回の座談会では、実況動画などを手がかりに、ゲーム業界が拡散している状況に新たな光をあてることができるんじゃないかと思います。それにしても、テクノロジーの物量的な成果を見せつけるような「テクノサブライム」がまだ生きているという時点で、他のメディアやコンテンツと比べてゲーム業界は珍しい特徴を残していたんですよね。

濱野　確かに、これまで「ゲーム」といったら、第一の特徴はまさにそれだったと思うんですよ。

井上　魅力の中心が拡散してしまった状況下において、いま、何が魅力的かということを適当に、いくつか挙げてみましょうか。
一つは、いま話にでた、テクノサブライム的なものですね。それが生き残ってる風景っていうのは、自分がゲーム業界の内側にどんどん近づくにつれて、やっぱ貴重だ、と感じますね。いま、表面的に出てきているだけだと、そこまでわかりやすく、そういうものは見えにくくなってはいますが、PS3 だとかの技術にとりくんでいる人の話だとかは、未だにそういう良さがあります。たとえば、ゲームの AI を作っている人の話とか、すごく批評的にはおもしろいわけですよ。AI というのは、ほとんど哲学に近い領域じゃないですか。要するに、ゲーム AI の設計を考えるときに、身体をどう作るか、環境をどう作るか、知性をどう作るかっていう議論は聞いていてとても面白い。フロムソフトウェアの三宅さんとかと話していると、環境と身体との関わりをなくして知性を設計することはできない、だとかドレイファスが批判していたような話とかをマジに取り組んでいて、聞いていて素直にうらやましい気分にもなりますね。。



石岡　じゃあ何、『リトルビッグプラネット（Little Big Planet）』（PS3、2008 年）とか好きなの？

井上　あー、そうですね。

石岡　あの変な、いろんなステージが作れるとか。

井上　『リトルビッグプラネット』なんかも、いまはメインでは全然浮き上がってはこなくなってきているテクノサブライム的な「夢」の残滓みたいなところがありますね。今年の「世界のゲーム開発者たちが選ぶゲーム大賞」（GDCA: ゲーム・デベロッパーズ・チョイス・アワード）では、『リトルビッグプラネット』なんかは非常に注目度が高かったですね。
で、二つ目ですが、独立系の小規模開発というのは面白い世界ですね。この大賞の受賞イベントの前座のイベントとして、7 年前から、独立系のゲーム開発者に対して与えられる賞（IGF: インディペンデント・ゲーム・デベロッパーズ・フェスティバル）の授与式が行われています。これは、小規模のデベロッパーを応援しようという趣旨で作られたもので、『リトルビッグプラネット』の人々も数年前にこの賞を穫った。その後で、大きなところからリクルートされたことで『リトルビッグプラネット』のような大規模開発のタイトル着手に向かっているわけです。この、独立系の開発者向けの賞っていうのは、ヌーヴェルヴァーグ的な側面も少しある。
僕みたいに、ゲームをやりすぎて普通のゲームを素直に楽しめなくなってしまった、ダメな人種にとっては（笑）、大作ゲームとかよりこちら独立系の開発者の作った作品を見ていた方が新しいものたくさんあって、メタにも、ベタにこっちのほうが楽しい。今、もうひとつの未来はここにあるといった、印象を持っている人は少なくないと思います。
あと、誰もが気付いている三つ目、四つ目として、Wii とか Nintendo DS が打ち出している方向性ですね。これは、さきほど濱野さんから少し批判的な言及があったところですね。いまは「夢」だったものが具現化されすぎて、ぼんやりとした「夢」と段階を離れて、陰の部分までくっきりと見えるような状況に来ているのかもしれません。
それと、5 つ目は iPhone 系ですよね。いま、ゲーム開発者のカンファレンスなんかに行くと、iPhone 系の話がかなりたくさん話されている。そこには、確実にもうひとつ夢が見られています。けれども、iPhone のアプリとかって今一個あたり 300 円とかの相場になってしまっていて、いくら「iPhone は PSP の半分に近い規模で売れています」とは言っても、ビジネスモデルがどれだけオイシイ状況なのか、というと、かなり厳しい。売り上げランキングの中で、かなり上位に入っていないと、なかなかこれで食っていく、ということは容易ではない。

石岡　僕はずっと Mac 使いのいわゆる「マカー」だけど、今のところゲームのプラットフォームとしての iPhone にはそれほど惹かれないんですよ。そう言いつつも、シューティングが好きなので『Space Invaders Infinity Gene』などちょこちょこやっていますが（笑）。まあハード戦争以後を考える上では象徴的なのかもしれないんですが……

濱野　アメリカでは、iPhone で AR（拡張現実）を使ったゲームがこれから来る！とか言ってるんですかね。

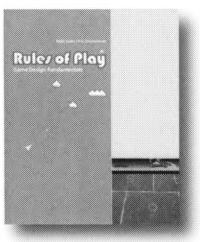
井上　AR 系は、言われ始めてますね。いま、話題になっている tonch.net が作っている AR アプリケーション「セカイカメラ」なども注目度は高いですが、実際のインターフェイスとして快適な完成度にたどり着くためにはまだ越えるべきハードルがだいぶありそうです。実際に、どれだけ火がつくかどうか、というのは騒がれはじめる前の 2005 年ぐらいの頃の『Second Life』なんかに対して持たれていた期待感に近いようなところを感じます。

ゲーム批評と「ルドロジー」

黒瀬　日本でも海外でも、ゲーム自体の需要は携帯やiphoneなどのミニアプリを中心に拡散しているんだけれども、「今のゲームってどうよ?」って言った瞬間に、いまだにコンシューマーどうしのガチバトルか、せいぜいオンラインゲームくらいしか想定されなくて、だから現在落ち込んでいる和ゲーよりも洋ゲーなんじゃないか、っていう安易な対立図式がすぐ成り立っちゃう。ゲーム批評にしても、たとえばさっきの『オブリビオン』、『フォールアウト3』とかの例で言うと、『オブリビオン』と『ドラクエ』で日米RPGを比較する、みたいな問題設定が大半ですよね。前提としてはそこから出発せざるえないんでしょうけど、『オブリビオン』や『フォールアウト3』は、AI搭載の自律したNPCたちが暮らす世界を歩き回る、自由度の高いシステム重視のゲームで、それに対してJRPGってストーリー重視で自由度は低い、という図式自体に批評性は皆無だし、そもそも「システム対ストーリー」という問題設定自体、ゲーム経験について何かを考えようとする際に有効に機能するとは言い難い。

普通に考えて、こういう気分を打開するためにこそ批評が機能するべきですよね。つまり消費者に「ゲーム」としてカウントされるものの範囲を広げる作業というか、先ほどの「デボリューション」、「転移」の話がまさにそうですけど、「そもそもゲームって何なの?」っていう問いをおもしろく発信してゆくチャンスであるとも言える。しかし既存のゲーム批評は全然使えそうにないのでどうするか。

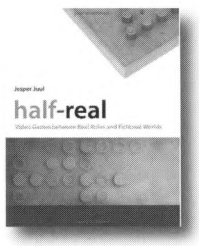
そこで近年、アカデミックな領域でもゲームを研究対象として扱おうという「ルドロジー」と呼ばれる学問がさかんになりつつあるので、専門家である井上さんにいろいろと教えてもらおう、というのがこの座談会の目的のひとつなんですけれど……。



井上　はい。その「ルドロジー Ludology」というのは何なのか、ということですけど、これは、2000年代前半に英語圏の人々が、コンピューター・ゲームを独立した学問領域にしようぜ!ということで立ち上げた新興学問領域のことですね。遊び論の古典中の古典に、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）』という本がありますが、この「Ludus」からとって「Ludology」という名前が付けられています。いまは、二年に一度のペースで国際学会（DiGRA）も開かれていて、教科書的なものとしてZimmerman&Salenによる『Rules of Play』(MIT Press、2003年)というものも出ています。

この分野が立ち上がった必然性というのは何かというと、90年代のゲーム研究っていうのは、日本語圏にせよ、英語圏にせよ、ゲームそのものの特質にそこまでこだわらない他分野の研究者によるアプローチが主流だったわけです。文学研究者によるナラトロジー的なアプローチであるとか、経営学者によるゲーム産業論とかが代表的です。でも、文学の理論で、ゲームというものを充分に扱えるか、というと、扱えるところもあるけれど、扱えないところももちろん大きい。独自のメカニズムを考えていかないと、いま仰られた、「システムvsストーリー」みたいな対立軸での議論からなかなか抜け出せない。ゲームを考えるためには、そのための独自の方法を考えている必要がある、ということですね。

黒瀬　いままではゲーム批評っていうと、いわゆるライター圏の仕事が主だった、というか今もそうですよね。それはなぜかっていうと、「ゲーム」とか「プレイ」とか「遊び」っていう議論が美学寄りだったために、コンピューター・ゲームを扱うには使いにくかったからですが、ルドロジーが出てきたことによって、コンピューター・ゲームを直に観察して論じる人たちが出てきた。それで最近の日本のライター圏の人たちですら、ルドロジーがあるってことを無視できなくなってきたけれども、みんなまだ使いあぐねているっていう状況がある、ということですね。



井上　ルドロジーがどこまで使えるか、というのは難しいところですね。生成途上の段階のところがまだあまりにも多いし、キレイに使って見せた例というのも数が限られているので。海外の人文系の学者では、イアン・ボゴストとかは上手いと思いますが、まだそんなに使いやすい理屈ではないし、表層の部分の成果で言うと、誰にとってもわかりやすく面白い成果が出ているという分野でもない。むろん、表層ではない部分は面白いと思っているのですが、使いあぐねるのは仕方ないだろうな、とは思います。いずれにせよ、批評への適用というのは、あと数年か数十年かわかりませんが、色々とトライアンドエラーを繰り返していきながら面白いモノができればいいな、といったところでしょうか。

実際には、立ち上がったばかりの分野ですから、研究予算もつきにくいですし、ルドロジーらしいルドロジー——つまり、文学理論や、社会学の理論とは別の方向性を志向する——という方向性でやっている人間は限られていて、海外でも、『Half Real』（The MIT Press、2005年）を書いたJesper Juulだとかその他、数人ぐらいが中心になって回っているという感じです。

ちなみに、Jesper Juulはどういうことを書いたりしているかというと、「ゲーム」とはそもそもどういうことだとか、「ゲーム」と「フィクション」の関係性にはどういうバリエーションがあるのか、といったことについて彼は整理を試みています。彼の問題意識は僕と非常によく似ていて、ゲームとは何かということをかなりベーシックなレベルから、モデルを打ち立てていって、独自の方法論を作れないか、と試行錯誤している人ですね。

たとえば、ゲームというのは、ゲーム内でのアクションに様々な意味が与えられていますが、そのアクションがゲームプレイ上の操作の意味だけでなく、物語上の意味ともリンクしたり、しなかったりするというのはどういうことなのか、といったことです。将棋で言えば、飛車というのは、いかにも強そうなイメージを与える言葉を割り振られていますが、そういったイメージを与える言葉が割り振られていると同時に、将棋というゲームの中でのアクションを考えてみても、やはり非常に強力な役割が与えられている。こういう意味の二重化された状況がどのようにゲームにおいて効果をもつか、というようなことを彼はけっこう論じているわけですね。

ただ、Juulだけではないですが、海外の人の話を読んでいて、おそらく日本人のゲーマーがほぼ確実に違和

ルドロジーは映画とのアナロジーが効きすぎている。（石岡）

感をいだくであろうことは、いくつかあるのですが、一つは、様々な現象の説明のために用いられる事例というのが、DQ でもなく、FF でもない『Half Life』などの FPS が多いということですね。こういう FPS の没入経験などをベースにして映画などとの比較を論じられても、日本人としてはやや距離を感じるところがあるかと思います。

ルドロジーと映画的アナロジー

黒瀬　なるほど。ルドロジーにおけるリアリティの尺度が、FPS 的な没入経験に偏っていると。つまりシームレスな 3D 空間への没入ですね。『オブリビオン』『フォールアウト 3』vs 和ゲーという図式にも対立が如実に反映されていますね。

石岡　ジュールも含めて、ルドロジーでは映画とのアナロジーが効きすぎているために、どうしても FPS のようなゲームに対する過大評価が生まれるんだと思います。つまり「リアリティ」という言葉が、もっぱらフォトリアルなグラフィックという水準に置かれていて、さらに、現実経験のシミュレーターとしてのビデオゲームという見方が根強い。だからこそ「ヴァーチャル〜」という議論が多くなるわけです。しかしそれ一辺倒なことには僕も違和感がありますね。日本の特異性という言い方には一方では警戒したいところもあるんだけど、日本では明らかに、シミュレーターとしてのビデオゲームという見方がけっして主流とはいえない。任天堂が一番日本人に影響を残しているのは、そういう部分ではないか。

　個人的には「シミュレーション」というコンセプトそのものを拡張するべきだと思っていますが、ここでシミュレーターと言っているのはかなり狭義の意味ですね。例えば物理演算などを駆使して、特定の環境をコンピュータの中でシミュレーションすることで「ヴァーチャルな環境」としての箱庭を作る。そしてそこにインタラクションを導入して、プレイヤーがリアルタイムかつアクティブに介入していく…。そういうモデルをどう洗練させていくかっていう問題意識で書いている人がルドロジーではすごく多い気がします。だから昔だと『ミスト』のようなゲームがやたらと金字塔として持ち上げられたり。これはかなり謎だったんですが、ある種のリアリティー志向として考えれば納得もいきます。それと『GTA』などの語られ方についてもそういうバイアスをすごく感じますね。

濱野：そういう FPS 的イマージョンこそが至上であるとみなす立場が一方にはあるとき、今日議論しようと思うニコ動のゲーム実況の批評的な面白さというのは、ちょっと感覚的な表現になりますけど、FPS 的な「縦」の没入をいわば「横」の軸に向かって開いているということだと思うんですね。ゲーム画面に向かって垂直に、つまり「縦」方向に没入しようとする方向性というのは、結局のところ行き着く先は一つで、「これが果たしてゲームとは思えない」というほどまでに圧倒的なリアリティに向けて技術的に進化するしかなくて、それはただの現実の模倣にしかならない。

　でもゲームの面白さは別にあって、すごく単純なことですけど、「アーキテクチャ」をいかにたくみに設計することで、現実ではなしえない体験に向かって人々を誘導することだと思うんですね。いわばゲームはアーキテクチャの総合芸術みたいなところがあって、ゲーム実況はそのアーキテクチャ・デザインの批評になっているから面白い。だいたいゲームって、映画とか文学とかに比べて「下位」のカルチャーだとみなされがちですよね。ゲームなんていうのは、すごく単純にプログラム的に設計された虚構の世界であって、現実に比べれば複雑性もなければ偶然性もない。こんなのにはまるのはバカだ、と。これに対して映画や文学には、現実の複雑さに直面する作者がそこから切り取ったものを、フィルムなり紙なりといった媒体に焼き付ける、いわば一回性の賭けとでもいうべきものがある。だから偉い、と。まあ、ちょっと単純すぎる話ですけど、たいていゲームがバカにされるときのロジックはこういうものだと思うんです。でも、ゲームってそんなに単純じゃないし、実にさまざまなアーキテクチャ・デザインの実験が繰り広げられてきたジャンルでしょう。その蓄積は、これからアーキテ

いわばゲームはアーキテクチャの総合芸術みたいなところがあって、ゲーム実況はそのアーキテクチャ・デザインの批評になっているから面白い。（濱野）

クチャが広がっていく時代になればなるほど、重要になると思うんです。

石岡　あと、何がまずいかって言うと、この手の議論に欠点があることは、映画について考えればすぐに気付くはずなんですよね。そもそも映画が、そう単純に没入型で完遂していると言うことはできない。要するに感情移入のモデルがかなり幼稚で、よく映画のCMで観客が「泣けましたー」的なことを言わされていますが、そういうモデルになってしまっている。

濱野　まさにそうですね。FPS的イマージョンというのは、スクリーンに素朴に没入してしまう想像的な同一化と同じであって、映画理論はそれよりもメタな象徴的な同一化に関する理論を蓄積してきたわけで……

石岡　まあ実際には、人体破壊表現がリアルになってすげーぜ、みたいなシンプルなオタク的欲望の現れなんでしょうけどね。いずれにしろ単純な没入モデルは実際のプレーヤーの経験とすら合ってないように思えます。やっぱりどうしてもルドロジーが映画をモデルにするときには、CGとの関わりによって過度に縛られる傾向がある。実際に映画のCG部門の人とゲーム業界の人材交流が盛んすぎることによる弊害なんだろうなって気はしますね。良い面がたくさんあるのは当然なんですが。

濱野　最近、北野圭介さんの『映像論序説』（人文書院、2009年）を読んだんですが、あそこにも映画とゲームの話が出ていて、映画はアナログ、ゲームはデジタル、みたいな単純な二項対立はまずい、というところから出発されていて、面白く読みました。映画理論の側からも、じょじょに歩み寄りが始まっているのかなとも思いましたが。

黒瀬　サーヴェイとして優れた本ですね。

石岡　ゲーム経験の記述を映画について考えるきっかけにしていて、映画を映画だけに閉じないようにしているという点が意欲的な本ですね。そしていわゆるシネフィル的な経験を再定義している。かつての長回しのリアリズムは、デジタル映像の編集可能性によって失われるように思われているが、実際にはそうではないと。そうして単純なシネフィル拒否よりも困難なことに取り組むときに、ジュールの議論を援用した上でその先に進もうとしている。僕が今日言っていることと同じ関心を持った本ですね。

黒瀬　実体として、ジュール的なFPSイマージョンを強調する言説っていうのは、アメリカではどうなっているんですか?それこそ国内では、2年前くらいに『オブリビオン』で和ゲーオワタ的なことを言う人が、ある程度いたことはすでに確認されているんですが、アメリカでアカデミックな人というか、ジュールクラスの人はどの程度影響力を持っているんでしょうか?

井上　たとえば、日本で東浩紀と比べた場合、ジュールはまったく東浩紀クラスの勢いはないはずですね。ただし、日本よりはゲーム研究者は孤独じゃない（笑）。日本にいると、けっこう孤独です。

石岡　あと、こうも言えるんじゃないですかね、アメリカとかだと映画研究とか他の芸術研究との接触が少しあるっていうのかな。最近、ニューメディア研究のこんな本を見つけて……『Rethinking media change』（The MIT Press、2003年）っていうね、つまり「Media change」なので、グーテンベルクとか映画の誕生とかなんでも扱っていて、基本はデジタルメディアの話なんだけど、昔の議論も今の議論も「media change」っていう点から見ようっていう本で。で、編者がけっこう有名な人なんですよね……

井上　Henry Jenkinsですね。ゲーム系の研究も手がけていますね。

石岡　見ていくと、初期映画の研究で有名なトム・ガニングとかが協力してアンソロジーを作っている感じですね。こういう視点には私も共感するところがあります。

黒瀬　さっきの北野圭介さんのように、やはりゲームスタディーズは映像論と近いところにいるということですかね。だから映画のアナロジーが強いと……

井上　そうですね。あと、メディアアート系にも足が入ってたりするらしくて、必然的にそういう方向に向いていくんだろうなと。

石岡　つまり、インタラクティブ・アートみたいなものをやっているひとたちとかね。

『スターウォーズ』と洋ゲー

石岡　映画のCG部門とゲームの関係では、やっぱり典型的には映画『ロードオブザリング』が成果だったりするような、ひたすら技術的達成を重視する側面と、ゲームの一側面は、非常に親和性が強いんですよね…

濱野　まさにそうですね。そういえば、僕はなぜか2008年にもなって、生ま

CG映画的なものとゲーム的なものは、はじめから一種の「ゲーム的リアリズム」だったんだなーと思ったんですよ。（濱野）

れて初めて『スターウォーズ』の一作目を見たんですよ。いや、まあ、スターウォーズなんてアメリカの桃太郎みたいなもんだし、見なくてもいいのかな、とか思うじゃないですか（笑）。でも見てみたらやっぱりビビったわけですが、やっぱりあのラストの飛行機のシーンは大変にヤバイと思った。デススターの排気口に向かってミサイルを打たないといけないんだけど、だんだんと周りの友軍機が打ち落とされていき、いよいよもうミスはできない最後の一発のところで「心の目で撃て!」というオビ＝ワンの声が聞こえてきたら、見事にドカーンという、あそこのシーンです。

で、なんでいまその話を思い出したのかというと、これってもう完璧シューティングゲームのプレイヤーの心理そのまんまなんですよね。周りの機体が打ち落とされるのはちょうど自分の「残機数」が減っていくようなもんで、ラスト一機の状態で超難しいボス戦に挑むんだけど、まじ最後は神プレイでも発動しないと倒せない、みたいな。だからCG映画的なものとゲーム的なものは、はじめから一種の「ゲーム的リアリズム」だったんだなーと思ったんですよ。

石岡　ていうかね、それは紛れもない事実で、実はほどなくアタリが、ワイヤーフレームで『スターウォーズ』を出して、それがたぶん3Dグラフィックスを体感マシンとして日本に持ってきた初期のもののはずです。たしかナムコが持って来てて、子供の頃驚いた記憶があります。

井上：あれは80年代末ですよね。あの映像の衝撃は、マリオやゼビウスどころの衝撃ではないですよね。

石岡　そう考えると、かなり初期から3Dグラフィックスへの志向性が強かったわけですね。だからルドロジーでも3D以降の議論が圧倒的に多い。ようするに「没入（イマージョン）」ってことに対するある種の本気さがあるのかもしれない。だって、FPSだから視点が完全にこちらの身体になる、なんて言うのはちょっと考えれば胡散臭いってわかる……

黒瀬　「FPS酔い」した時点でわかる（笑）。確かに、ゲーム経験における「没入」に対する本気さっていうのは、和ゲーと洋ゲーで相当な温度差がありますよね。「シリアスゲーム」を入れるとFPSの広がりはとんでもない規模ですよね。

井上　「シリアスゲーム」と呼ばれるものの定義はとても広くて、要は娯楽以外に役に立つゲームであれば何でもいいということになっているんですね。たとえば、シリアスゲームでは、WHOが作っている難民に食料を飛行機からバラまくゲームがあるんですよ。ぜんぜん面白くないんですけど、作ったってことはすごい（笑）。

濱野　あと井上くんもよく言及してますけど、社会学とか心理学とか教育学の方面だと、「ゲーミングシミュレーション」という一派がいるんですね。いわゆるコンピューター・ゲームじゃなく、「ロールプレイ」的なゲームをやって、たとえば金融の仕組みとかを体験的に学ぼう、みたいなやつですね。邦訳されている本で『ゲーミングシミュレーション：未来との対話』というものがあるんですが、これがなかなかヤバイ。まず冒頭でいきなり、ゲーミングというのは、音声言語、文字言語、マスメディアに次ぐ、第四の「コミュニケーション・メディア」であると、マクルーハン的なメディア史観の上に位置づけた上で、ゲーミングというのは要するにさまざまな情報をもれなく暗黙的に共有できる「トータルなコミュニケーション」なのだ、と高らかに宣言されている。まあ、こんなの実証もされてないしできないと思いますけど、すごくいい意味で電波だし、好きなんです（笑）。もともとこの本は確か1970年代に出ているんですが、こういう議論があったアメリカという社会において、近年のシリアスゲームをめぐる取り組みが出てくるのはちっとも不思議じゃない。まあ、アメリカ人ってやたらと「新たな人類にとってのコミュニケーション」に熱心な人たちだったわけで、インターネットもだからこそアメリカで生まれてきたわけですけど。

井上　この前、アメリカで開催された国際的なゲーム・カンファレンス（GDC）に行って思ったんですけど、「ゲームってのは、そりゃもうすごいテクノロジーで人間のコミュニケーションを変える!」とか、ベタに言ってしまえている人間があちらには多い。僕も、そうは思っていますが、言い方の問題と言うか……

JRPGにおいて培われてきたのは、複数の視覚のモードを切り替えることによるプレイ感と、その隙間を生かして感情移入させるフィクションだった。（黒瀬）

石岡　何を変えるか、の場面が違うってことでしょ。

濱野　ヨーロッパ的人文智の影響力が微塵もない世界が、ガチで広がっているのがアメリカのゲーム業界だと（笑）。

井上　まあ来ている人はみんなゲーム開発者だというのがあるんですけど、じゃあ日本のゲームデベロッパーばっかり来るカンファレンスのCEDEC（セデック）で、同じような宣伝してるヤツがあるかって言ったら、いないですよ。まあちょっとはありますけど。

濱野　あっても、あくまでシニカルな主張として受け止められてますよね。オタクが世界を変える、みたいな。

JRPGがもつ感情移入の装置

黒瀬　JRPGには、いわゆるFPS的イマージョンでは不可能な感情移入の装置が無数に仕掛けられているわけですけど、その具体的な仕掛けと構造が、ニコ動のゲーム実況、主にゆとりプレイやビビりプレイを見ていると、まるで解説されているかのようにとてもクリアに理解できる。

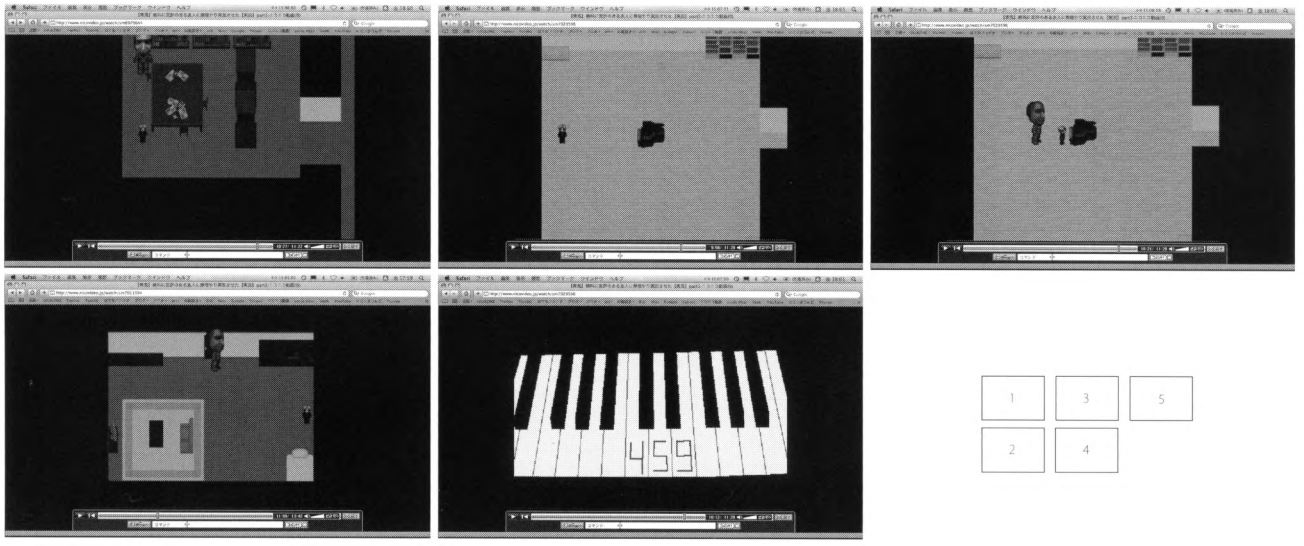
まず最初に取り上げたいのは、noprops氏による『青鬼』というフリーゲームで、これも『RPGツクール』で作られているんですけど、これがとても優れたホラーゲームなんですよ。今から見るのは「のびハザ実況」もやっていた「ポルゾイ企画」の『青鬼』実況なんですが（http://www.nicovideo.jp/watch/sm6979644）、このビビりプレイを見ながら分析していきたいと思います。

設定はとても平凡で、主人公はお化けが出るという噂の館に閉じ込められ、そこから脱出するべく探索をするというゲームです。要所要所で「青鬼」と呼ばれるお化けが出現し、それに捕まらないように探索を続けるんですが、ここで面白いのは青鬼の出現パターンなんですね。このゲームはホラーゲームなので、基本的には青鬼が突然出てきて驚く、恐いっていうのが重要なんですが、同じように何回も出てきていると飽きちゃって恐くなくなる。そこでこの『青鬼』では巧みにプレイヤーの意識の死角を突いてくるんですね。

まず最初の登場シーンですが、机の上の鍵を取ると、画面上から青鬼が出てくる、という登場です。プレイヤーはここではじめて青鬼を見るので、急に出てきて問答無用に追いかけてくる青鬼に驚くわけですね。（図1）で、二回目の登場では少し変化があって、さっきの登場シーンでは部屋の見切れた部分から出てきたわけですが、今回は部屋全体が俯瞰できています。この部屋を調べていると、今度は青鬼が急に扉をあけて入ってくる、という登場になるんです。（図2）

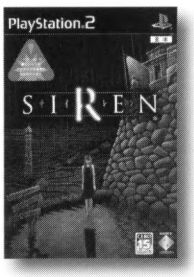
もっとも秀逸なのが次の三回目の登場シーンなんですが、このいかにも何か起こりそうな白い部屋で（図3）、真ん中のピアノを調べると一度視点が切り替わります（図4）。ピアノの鍵盤に暗号のようなものが書いてあって、プレイヤーは当然メモったりするわけですよね。そして元の視点に戻った瞬間、後ろに青鬼が来ている。（図5）

ここで青鬼が登場するタイミングは、まずは主人公の「目」を借りて探索しているプレイヤーの死角である、ということと、ピアノのシーンに顕著なように、異なる視覚のモードが切り替わる瞬間に設定されていることが重要なんですね。FPS的イマージョンからすれば空間の連続性を損なっている思われる、その隙



間にこそ青鬼は入り込み、プレイヤーの前に現れる。FPS 的リアリティの尺度からすれば、JRPG はシリアスなストーリーなのに視覚のモードがバラバラなのでリアリティを欠いて滑稽だ、っていうことになるだろうけれども、むしろ JRPG において培われてきたのは、複数の視覚のモードを切り替えることによるプレイ感と、その隙間を生かして感情移入させるフィクションだったはずで、『青鬼』はその構造を非常にうまく活用しているゲームなんですね。

石岡　要するに J ホラーの王道だよね。



濱野　確かに 3D ってすぐに怖さが薄れてしまうんですよね。たとえば、『SIREN』（PS2、2003）とかは恐くなくなっちゃいやすい。実際、ニコ動では「訛り実況」シリーズで有名な KIRIN さんが『SIREN』をプレイしていて、ものすごくサクサクプレイするから、まったく怖くない、というのがウリになっている。これを見ると、結局 3D ゲームだと、敵の認識判定みたいなものが甘くて、すごく背後まで近づいているのにこちらの存在に気づかない、みたいなことが多発してしまって、緊張感がどうしても薄れてしまう。

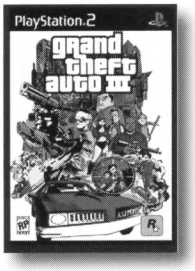
井上　もうちょっと議論の抽象度をあげると、行為のモードが現実であれば、たとえば僕がこうしてしゃべってるのとかご飯食べるのとかはシームレスなんですけど、ゲームだとモードをチェンジしていくわけですよね。ふと思ったのは、『サクラ大戦』とかやっていて、LIPS (Live & Interactive Picture System) とかでいきなり選択肢とか出るじゃないですか。あれいつも、お菓子食べながらやってたりすると焦ってうまく選べなかったりするんですよね（笑）。つまり、あるモードがひとつのままずっと続いて、モードチェンジに対する予期が働かないのと、はっきりとモードがチェンジし続けるものとではゲームとして分かれますよね。

黒瀬　それから、これもすごい有名な「アイマスクエスト」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm1279380）っていう動画があって、設定としては、ドラクエの主人公の意識のなかに、アイマスキャラが入り込むっていう MAD です。これもさっきの複数のモードの問題、つまりフィクションを語る上で必要となる複数のモードの隙間に、幽霊のようにキャラクターが入り込むことによって、オリジナルのゲームを一切変えずに、ただアイマスキャラのアイコンと台詞を重ねるだけで新しいゲームになってる。

石岡　「洋ゲー」vs「和ゲー」という対立は、しばしば「シームレス」vs「カットシーン（ムービー）」という対立に置き換えられるけど、実際には、ゲームプレイにおいて複数のモードをどう組み立てていくかっていう観点で考えるべきだと思うんですね。空間の連続性にこだわりすぎると時に奇妙な議論が生まれるような気がする。

例えばジュールは、そのためにゲームの「お約束」を強引に解釈する羽目に陥っています。かなり昔のゲームだけど、『ドンキーコング』には 4 種類のステージがあって、順番にクリアしていくと一周するでしょ？　で、ジュールはその間の移行が、合理性を欠くからすごい断絶があるかのように語っている。

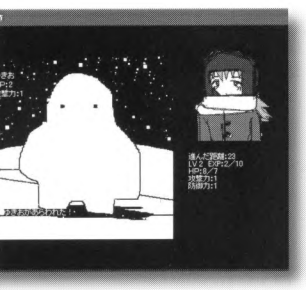
濱野　面毎の間ということですか？



石岡　うん。なのに、『Grand Theft Auto3』（PS2、2001 年）とかのシームレスなマッピングだと断絶が無いとか言っちゃうの。ここに僕はさっき言ったシミュレータまたは空間モデルの限界を感じるんですね。

濱野　感じますね。だから、3D 空間が広がっていれば、橋を渡ってローディングとかがあっても、「それはマップとしては三次元でちゃんとつながってるから大丈夫」みたいな。ほとんどそういう感じですよね。

石岡　でも、そこをカットシーン的なムービーでつなぐと、やっぱ断絶があるとか言ったり。でも、どこまでも歩いていけると連続してるとか。僕はこういう連続・非連続モデルには根本的問題があると思いますね。実際にはいわゆる「シームレス」な RPG である『フォールアウト 3』や『オブリビオン』をやってても、結局アクションの場面では、複数のモードを切り替えるほかない。むしろ彼らは、複数のモードを成り立たせる場を「シームレス」なところに落とし込むことに快楽を感じている状態だと思う。それと英語圏だと特に目立つのが「subtitle」、字幕ね。これはシームレスになってからより意識されてるんだけど、英語のリテラシーをあんまり当てに出来ないから、台詞を全部表示してくれるのね。そのおかげで日本人もやりやすいんだけど。でも基本フルボイスのものに字幕がつくっていうのは、それ自体がモードの二重化であって、JRPG で画面にダメージが数字で出るのと変わらない。だからゲームである以上、複数のモードが同時に展開したり、切り替わったりするのは避け得ないことだと思う。



濱野　あと、今の話で思い出したのは、フリーゲームの『雪道』（パラメータ・サンクチュアリ http://f8.aaa.livedoor.jp/~sanctuar/）という作品ですね。このゲームは基本的にはものすごく「単純」な RPG で、画面は 3D ダンジョン式の FPS 的視点なんですが、まっすぐ前にしか進むことができないんですね。後ろに戻ることもできない。そして一歩進むたびに、敵とのエンカウントか、セーブするか、自販機というアイテムショップか、宿屋か、マッチ（貨幣）を拾うか、といった RPG 的イベントがランダムで訪れるという仕組みになっている。そして 100 歩ごとにボスがあらわれて、カットシーンが入るという構成です。グラフィ

『雪道』は、「セリフ」と「パラメータ」、あるいは「ストーリー」と「システム」という二つの層を見事にシンクロさせている（濱野）

ックはもちろんフリーゲームだから、商業ゲームに比べたらすごく見落とりするんですけど、そんじょそこらのホラーゲームなんかより、よっぽど強度の高い緊張感をもたらしてくれるんですね。

というのも、このゲームは既存のRPGに対するきわめて批評的というか挑戦的な試みになっていて、いわゆる「パラメータ」「成長システム」「魔法（特殊技能）」「確率（エンカウント）」「賭け（リスクテイキング）」といったRPGの基本的な仕組みに対する、僕たちの身体的感覚や常識を覆すことを巧みにやっているんですね。たとえば、このゲームでもやはり普通にレベルアップするとHPが上昇するんですが、プレイヤーはこのHPを引き換えに、攻撃力・防御力・MPといったパラメータの上昇や、特殊技能の獲得をしないといけない。だからこのゲームでは、最大HPよりも現在HPのほうが大きくなる、ということが起きるんですよ。レベルアップして最大HPが30になり、そのうち15を消費してパラメータを上げる。すると「最大15／現在30」みたいな状態になる。つまり、せっかく上がった最大HPをむしろ捨てることで、一回性のある「臨時的な最大HP」に還元しないと、先に進められないんです。常識的に考えて、RPGのプレイヤーはHPというパラメータを「レベルアップとともに単線的に増えていく」という関数というか算数的な連続性でもって把握しているわけですけど、『雪道』はその感覚をいったんキャンセルして、ゲームを先に進めるための「投機的資源」に置き換えている。

その一方でこのゲームは、敵に与える／食らうダメージというのは極めて明確な数式で暗算できるようになっています。だから、どれくらいのHPを投資にまわさないと先に進めないかは、基本的に簡単に計算できる。なんだけど、一度投資してしまったHPは先に進んでレベルアップしないと回収できない。でも、一歩進むたびに何が起こるかは分からない。セーブすらできるかどうかもわからない。……という感じで、たった一歩ずつ前に進むだけのゲームなんですが、一歩一歩の歩みがものすごく緊張感をともなった「賭け」になるようにデザインされている。

だからこのゲームが秀逸なのは、決してリアルでおどろおどろしいモンスターや背景グラフィックなんかは使わなくても、ゲームにおけるパラメータを介した身体感覚をちょっと覆してやるだけで、すごく面白いことがやれるんだよ、ということを実証してみせている点にある。先ほどまでの言葉を使えば、ただ一歩ずつ前に進むという、それこそ表面的に見れば「連続的」で「単線的なモード」しかないフラッフィク層のデザインに対して、その背後のデータベースの層では、実に緊張感あふれる賭けに満ちたゲームになっている、と。

さらにこのゲームが決定的にすばらしいのは、プレイヤーの賭けの感覚が、ストーリーの層ともシンクロするように設計されているということです。このゲームのストーリーは、『雪道』という名のとおり、主人公の女の子が雪の一本道をただひたすら歩いていくというものになっていて、途中途中でマッチを拾っていく、というものになっている。で、この女の子が、一歩歩くたびに、ランダムで「寒い…」とか「かみさま」とか唐突に独り言をつぶやくんですよ。プレイした初めは「なんだこれ?」とか思うんですよ。でも途中から、自分が一歩踏み出すたびに、ハラハラしながらそれこそ「かみさま!」とか祈りたくなってくるところに、唐突に「かみさま」という女の子の独り言がかぶさってくると、完全に自分と女の子の気持ちが「偶然にも」シンクロした、という感じがしてびっくりするわけです。つまり、自分も雪道を歩いている感覚にそれこそ唐突に「没入」してしまう。もちろん、それは完全な偶然ではなくて、たくみに設計されたゲームデザインによって「偶然のシンクロ」が生じているかのように感受させられているんだけど、これはヤラれたと思った。つまり、「奇跡に満ちた偶然性の体験をいかに決定論的にデザインするか」という課題に対して、このゲームは、「セリフ」と「パラメータ」、あるいは「ストーリー」と「システム」という二つの層を見事にシンクロさせているわけです。

石岡　ただ、狭義の映画的な没入モデルに対する違和感を、いわゆる「ムービーゲーム批判」と混同してはいけないと思うんですね。よく「ムービーが多いとゲーム性が低い」という議論がありますが、井上さんの重要な論文に「ゲーム性」という言葉の曖昧さをめぐるものがありますし、その種の対立軸にはどうしても疑わしいところが残ります。特に「和ゲー」をプリレンダムービーのカットシーンと結びつけて叩く論調は、かなり安易なものになりやすい。

この点に関して、ジェスパー・ジュールはとても重要な論点を出している。もちろん今まで見てきたようなバイアスもあるんですが、彼の『Half-Real』を読んでおもしろかったのは、「ルール」と「フィクション」というザックリした二項対立を初っ端でいきなり作っていることなんですね、そのうえで最終的に、ビデオゲームはルールとフィクションの両方から成り立っているという結論になる。これは一見すると折衷的なんですが、この人が元々は純粋ルール派だったことを考えると興味深い。本人も次第に変わっていったことを序文で言ってるんですが、彼はかつての論文で、ゲームにとってフィクションがほとんど関係ないということを、自作のしょぼいシューティングを例にして示そうとしていた。敵キャラと自分のキャラをくだらないものに変えるという、いわば馬鹿にするための実験を行うことで、リプレゼンテーションは関係ないと言うつもりだったけれど、結局その試みを捉え直さざるをえなかったという話をしているんです。

井上さんも書かれていましたが、ジュールの重要な議論として、クラシックゲームモデル、チェスやボードゲームなどを基準にした古典的なゲームモデルが、ビデオゲームになってどう変わったかというものがあるんですが、僕の考えでは、ジュールはその時にフィクションというものを、ほとんどビデオゲームの構成要素として入れざるを得なかったんだと思うんです。そこが非常におもしろいと思いました。

それはまさにさっきの『スターウォーズ』とも関係するんだけど、『The Medium of the Video Game』（Univ of Texas Pr、2002 年）というちょっと昔の本を見ていておもしろかったのが、72 年の『スペースウォー』っていう一番最初期のビデオゲームと言われてるものについて…

井上　71 年。

石岡　71 年だ。72 年は『ポン』でしたね。これについて、研究者の所見というかたちで書かれているのだけれども、そこでは SF の影響ということが言われている。SF 小説と SF 映画両方の影響があるんだけど、そこになぜか日本のゴジラ映画（笑）が入ってくる。もともとゴジラは、『キング・コング』など 1930 年代のアメリカの特撮の影響で生まれたんだけど、60 年代ぐらいのころ、意外と日本の特撮がガジェットとしてすごく受けていた時期があるんですね。具体的に東宝映画って書いてあるんだけど、その影響が『スペースウォー（1971 年）』に来てたんじゃないかって話をしてて、それはおそらくゴジラが最初のメッセージ性を失って、だんだん怪獣対決になってグダグダになった時期のものを想定してるんだと思います。

こうした事例は一見すると些末な指摘なんだけど、ジュールがなぜフィクションを再評価せざるをえなかったかということを考えると、この種の想像力が決定的に重要だと思います。例えばこのころのコンピュータグラフィックスは、一見するとどんなにアブストラクトであったとしても、なんかしら宇宙人だったり、宇宙船、スターシップの表象であることがほとんどです。それだけでなく、どんなに幾何学的なグラフィックスだったとしても、それは抽象芸術という意味での抽象とはやはり違う。ある種アイコン化されているというか。たとえば僕はリアルタイムで『QIX』（1981 年）のような幾何学的なゲームに惹き付けられたんだけど、それはジュールが言うところのフィクションのおかげだと思うんです。

というのも、ジュールはフィクションと「ストーリーテリング」を一応分けているんですね。フィクションはストーリーテリングより広い概念で、視覚的なものからも喚起されうるわけです。これはジュールがそのまま言ってることではないんだけど、初期の『スペースウォー』にすら SF 的なガジェットが積まれていたことを考えると、現代に至るまでのゲームにおけるイラストレーションの問題などを、ビデオゲームの定義そのものに食い込んだものとして考える必要性があると思うんですね。よく日本では、特にライトノベルに関して、『ロードス島戦記』みたいなテーブルトークのリプレイの重要性が指摘されます。それはその通りなんですが、TRPG のリプレイとビデオゲームの起源がちょっと切り離されているところがあるように思う。けれどもジュールも言うように、TRPG 的なものをコンピュータ上で再現する欲望は、例えばごく初期の『アドベンチャー』（1975 年）以来ずっと存在していた。トールキンの『ホビットの冒険』（1984 年）にはビデオゲームに移されているんですね。

井上　『アドベンチャー』とかそこら辺のこう、70 年代末の…

石岡　末じゃなくて半ばぐらいなんですよね、76 年くらいだったりするんです。

井上　まあまあ、それはどこをポイントにするかによると思うんですけど。

石岡　いずれにせよ、ビデオゲームの初期の時点で、既にそういう TRPG 的なものを導入するっていう欲望があった。一言でいうとオタクなんだよね、たぶん（笑）。アメリカやイギリスなんかの欧米のオタクが携わってるせいもあるかもしれないんだけれども、ファンタジーや SF との接点が、ずっと密だったという事情がある。僕が思うに、ジュールがクラシック、古典的なゲームモデルに新たに加わったものとして挙げている要素には、SF なりファンタジーをビデオゲームに移し替える試みによって生まれたものが多いのではないか。

つまり、ビデオゲームの特徴としては、コンピュータを使っているとか、なんらかの入力装置があってディスプレイのような出力装置があるといった、よくあるブラックボックスモデル、入力されたデータに演算が施されてそれが出力されるというモデルで捉えられることが多いんだけど、僕が見るには、そのようなインタラクションをモデル化するごく初期の段階でジュールが言うところのフィクショ

ンが介入していて、一定のバイアスが掛かっている。このことを考える上で興味深い動画があって、Youtube 上でのクソゲー実況で名高い AVGN(Angry Video Game Nerd) が、1972 年発売の最古の家庭用ゲーム機『Odyssey』を遊ぶものがあるんですが、これが面白い。ニコ動に翻訳版があります（http://www.nicovideo.jp/watch/sm6829760）。ほとんどグラフィックがなく、カーソルと「ボール」のみなんですが、ゲームに合わせてテレビに「オーバーレイ」と呼ばれるセロファンのシートを貼って、遊ぶ人が「イマジネーション」でカバーする（笑）。ボードゲームを無理矢理画面に持ってきただけのものばかりなんですが、この時点でフィクションの介在が必要になっているんですね。ゲーム機の名前「オデッセイ」も『2001 年宇宙の旅』から取られているし。AVGN もその駄目なところと面白いところをうまく紹介しています。

もちろん他方では、ジュールがルールと呼ぶときに想定されているような、『ポン』のようなゲームがシミュレートしようとしていた「スポーツ」のような要素が入ってることも間違いない。彼はちょっとおもしろいことを言っていて、ブロック崩しや『スペースインベーダー』から『ドンキーコング』に至るまで洗練されていった「ラウンド」という概念の出所について、『ポン』の系譜を強調してるんですね。『ポン』は 15 点で勝利とかそういう条件があるでしょ？　要するにスポーツの、ラウンドの区切りみたいなものからきていて、それとゲームで全滅させたりゴールに行ったりしたらラウンドクリアになることには関係があるという議論はすごくおもしろかった。つまり、古典的なゲームモデルとビデオゲームがどう違うかというときに、一方ではスポーツとの関係、他方では広い意味でのフィクションとの関係があって、この両方を考えないといけない。ここはジュールのゲーム定義論の問題意識で一番シンパシーを抱いたところです。

チュートリアルと「フロー体験」

濱野　ここまでの議論を要約すると、ゲームには「ストーリーとシステム」、ジュール風にいえば「フィクションとルール」、あるいは東さん風にいえば「物語とデータデース」という二項対立的な要素が混在しているがゆえに、これまでのゲームを語る言説は、なんとかしてその両者を統一的に語るための枠組みを模索してきた、と。実際、ゲームについて考える人の陥るパターンは、だいたいゲームのアーキテクチャ的な側面と、物語的な側面、どちらかしか語ることができないか、中途半端に接合することしかできないかだと思うんですね。ゲームは映画や文学に比べてどうしてもプレイする人の行為が入ってくる以上、システムの問題は無視できないし、そうするとその途端に既存の批評理論が軒並み適応できずに瓦解してしまう。

井上　フィクションとルールって、くっついていかざるをえないんです。フィクションとルールがくっついた方がゲームへとプレイヤーが適応していくのに都合が良かったっていうことが一つにはありますね。マリオのルールを理解するために、クッパという敵がいて、道を遮るクリボーたちを倒して…というフィクションを用意してやる。単純ですけれど、まず、第一にはその問題が出てくる。

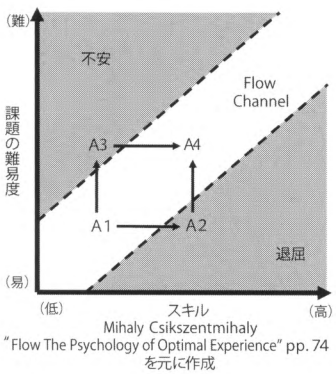


図 6

濱野　おそらく、そこで突破口になるのが、井上君が注目している「チュートリアル」という概念だと思うんですね。すごく単純化していえば、ゲームというのは主観的（内在的）な側面と客観的（外在的）な側面があって、主観的には、ある種のルール的な反復性を身体に学習させていくことの快楽的経験であり、客観的（外在的）には、その学習経験が効率的に発生するよう、実に巧みに設計されたアーキテクチャ環境である、と。いまいった主観的な側面ということでいえば、取っ掛かりになるのが、心理学者チクセント・ミハイの「フロー体験」とされていますよね。（図６）フロー体験の定義って、なんでしたっけ。

井上　自己目的的で、ルールがはっきりした場所での、インタラクティヴな行為が延々と続く、みたいな話ですね。感覚的に言えば、時間を忘れて何かに没頭しているような体験です。

なんで、フロー体験が重要になってくるのか、という文脈について少し説明しておきます。

ゲームって何だろう、みたいなことを考えたときに、たとえば「○×ゲーム」とかってありますよね。「○×ゲーム」とかは多少数学的な感のある人なら、数十分やってるとまあ最適な解が見えてくるわけです。でも、最適な解が完全にみえてしまうと、全然面白くないし、ゲームをやってる気にならない。じゃあ、「○×ゲーム」はゲームなのかどうか、という論議があるわけです。ゲームと呼ばれているオブジェクトの要件を定義する立場だけだと、この問題は決定不可能です。まだ最適な解が分かってないうちはゲームで、「あー、はいはい。こうやればいいのね」ってわかってしまったらもうゲームっぽくないよね、っというわけです。「飽きる」。つまり、ゲームって何だろうみたいな話っていうのは、プレイヤーの認識の側から記述したほうがよい側面もあって、ルールとか目標といった、ゲームの形式がどうこうの問題ではなくなる。認知とか意識といったサブジェクト・レベルから考えた方が非常に整理しやすい。もちろん意識の側面というのは、切り方の一側面でしかないので、これだけでやろうとすると、逆に扱えなくなる範囲もあります。

で、具体的に何が意識レベルからの定義になるのか、ということですが、結論を簡単に言ってしまうと、「学習」だとか「期待を形成する」だとか「予想して行為を調整してゆくプロセス」みたいなものを引き起こ

すのものが、ゲームだということです。ラフ・コスターのモデルがまさにそれで、チクセントミハイの「フロー体験」なんかとも、それとかなり重なるモデルなんですね。『ひぐらし』はループを繰り返しながら、昭和58年の雛見沢村の一ヶ月を予想し、振る舞いを調整してゆくプロセスを味合わせるようなものですね。

もう一つ。先ほど言いかけた、ゲームと遊びという区分について話します。コンピューター・ゲームについて、これが単に学習プロセスとか、調整プロセスを引き起こす装置だという発想をしてしまうと、もう一方の重要な側面を見落とすわけです。これだけでは、コンピューター・ゲームのなかでプレイヤーがやっている現象全部は捉えられない。環境に対する調整みたいなことを引き起こす、ゲームというプロセスがある一方で、そこで調整されたものから「ずれ」を発生させていく作動みたいなものも見落とすわけにはいきません。これは適応/調整プロセスとしての「ゲーム」概念に対するもうひとつの対立軸……対立軸というか、ゲームに対するコンプリメンタルな運動だと、位置づけられると思うのですが、それこそが「遊び」であり、調整された感覚から、ちょっとこう、ズレてゆく。あるいは不確定性みたいなものをあえて見つけ出してゆく。そういう側面の重要さというのもあって、それがないと環境に適応した後に、飽きがきやすい。

濱野　フローというのは、つまり主体の時間感覚として、「過去」や「未来」みたいな区分がなく、ただ永遠の瞬間的な現在だけが続くような感覚である、と。

石岡　だから要するにね、端的にネット用語で言うと、脳汁でしょ?

濱野　まあ脳汁です。まあネット用語で言えばそうですね（笑）

石岡　ですよね（笑）。「わーなるほどー」って感じで、「キター」ってやつでしょ?

濱野　そうそう（笑）。確かに祭りに没入しているときの2ちゃんねらー／ニコ厨的心理というのは、フロー体験そのものですね。数分でスレが消費されていって、どこにも過去ログも残らないし、ただひたすら職人や神の投下するネタによって感覚が刺激され続けていくあの感じ……

石岡　まあでも「キター」の後に入っている状態かもね。

井上　「キター」が延々と続くようなアーキテクチャになっていくってことでしょうかね。そのフロー体験を人工的に引き起こすための環境がコンピュータ・ゲームであり、そのための手法が「チュートリアル」だということですね。マリオだとかドラクエでは、この「チュートリアル」を上手く成り立たせるために、フィクションとルールがごちゃまぜになるような事態を用意しているわけですね。

ちなみに、引きこもってコンピューター・ゲームを考えるときの問題と、複数の主体間がコミュニケーションするときの問題っていうのは、同じゲームでも、やっぱり温度が違っている。「チュートリアル」みたいなものが重要になるのは、複数のディシジョン・メーカーがやりとりをするようなタイプのゲームではなく、シングルプレイの多いコンピュータ・ゲームならではですね。

濱野　まあ2chやニコ動に果たして「学習」があるかどうかはさておき、『「おもしろい」のゲームデザイン』（オライリージャパン、2005年）のラフ・コスターがいうには、結局人間というのは、進化の過程の中で、「本能」だけにしたがうだけでは生存できず、なんらかの環境に対する「学習」をしないと生き残っていけない程にひよわな生物だから、ある種の動物的な本能として、「学習」をすると快感を感じるようなモジュールを発達させてきたんだ、と。だとするとおそらくゲームというのは、そうした「ステデュオス（studious）」な快感を効率的に惹起する、ある種の「チュートリアル」を促すような人工環境として捉えることができる。もちろん、学習が生じる環境ということでいえば、それは本来的にはコンピューター・ゲームに限るわけではないにせよ、です。

ただ井上君的には、「学習」に動機付けられるだけではなくて、獲得されたリテラシーや予期に対する揺さぶりやズレみたいなものも含めて、ゲーム的体験として呼ばなくてはならない、という問題意識もあるとは思うんですけど、まずは大枠ではこんな感じでいいですかね。

「ゲーム」がチュートリアルということと、ほとんど不可分なものだ、ということは言えるのではないか。（井上）

井上　そうですね。この枠組みで捉えると、何がいいことがあるのかというと、一つは、このパースペクティヴをとることで、ここ 30 年ぐらいのゲームの歴史的なプロセスを捉え、説明していく上で、わかりやすい説明ができるだろう、ということですね。日本のゲーム・ビジネスが、まともなビジネスとして立ち上がる大きなきっかけになった作品を三つぐらい挙げろと言われたら、1978 年のインベーダ・ブーム、1983 年のゼビウス、1985 年のスーパーマリオブラザーズの大フィーバーという、この 3 つぐらいが、歴史的なターニングポイントを考えたとき、かなり重要なものになってきます。で、これらの作品というのは、特にゼビウスと、マリオとなるにつれて顕著になってきますが、サールの中国語の部屋、の話ではないですが、はじめてゲームに触れたプレイヤーでも、ゲーム内の世界で迷うことなく行動できるような設計が丁寧に施されているんですね。

たとえば、マリオの場合は、オープニングの画面を放置していると、デモ・プレイがはじまって、「右に行くゲームだ」「敵を踏みつけるゲームだ」「きのこをとったら大きくなる」ということが、まず説明されますね。この説明は、別にみなくともなんとかなるけれど、きちんとこういうデモを容易していくことで、プレイヤーへの旅のガイドの効果が高まっている。そして、実際にゲームをはじめると、例えばジャンプをするシーンがどのようにマップ上に配置されているかということを調べてみると、(1) まず最初に、ジャンプを失敗しても、成功してもいいような場所があり、(2) 次に、実際にジャンプを使わなければ越えられない場所があり、(3) さらに 20 分ぐらいすすむと、ジャンプを少し応用的に使いこなす必要のある場所があり、(4) 後半になってくると、ジャンプをかなり高い次元で調整して飛べるようにならないと越えられないマップが配置されてくる。と、言った具合で、いわゆる「段階的学習」のお手本のような順序の作り方が、マップ設計の中に埋め込まれているわけですね。他にも、こうした形の、一見わからないような形で明示的に言葉で説明するのではないような形の、チュートリアルの埋め込みみたいなことを、一本の作品の中で沢山やっている。

これは、いろんな意味でコンピュータ・ゲームの特徴を考える上で面白いことなんですが、こういった暗黙のチュートリアルの埋め込みをやっているような技法を用いた作品というのが、どんどんとゲーム・マーケットの中で選ばれていく。ユーザーからの支持を得ていくわけですね。こうした技法のことを、僕は勝手に「チュートリアリズム」と名前を付けてペーパーを書いたりしていますが、とりわけこの技法に自覚的だった人の一人はマリオを作り、ゼルダを作り、ピクミンを作ってきた宮本（茂）さんですね。彼自身のインタビューを読み込んでいくと、こういったことの重要性を露骨に語っています。実際に、チュートリアルを巧妙に埋め込むことだけが、コンピュータ・ゲームというメディアにとって重要なのかどうか、というといろいろと論争はありうるわけですけれども、チュートリアルを巧妙に配置した作品が今までマス・マーケットに向けて大成功してきたのは確かだし、８０年代から日本のゲーム開発者というのはその技法を磨いてきたわけです。これにだいぶ遅れる形で、アメリカのゲーム開発者も、チュートリアルがめちゃくちゃ重要だ、ということに気付いていくわけです。

理論的につきつめて考えて言っても、実際に起こった市場の選択ということから見ても、「ゲーム」がチュートリアルということと、ほとんど不可分なものだ、ということは言えるのではないか、と。それが僕がここ数年で何度も言っている話です。

チュートリアルとゲーム実況動画

濱野　ゲームとはチュートリアルの環境である、という観点から見ると、アクションゲームの宮本さんだけじゃなくて、ＲＰＧの堀井雄二というアーキテクトがいかにすばらしいかも、よくわかるように思うんです。そこで取り上げてみたいのが、ニコ動のゲーム実況の代表格ともなっている、「しんすけ」たちの作品なんですね。

「ゆとり FF」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm3164800）を代表とする彼らの作品は、アライユキコさんや金田淳子さんがすでに紹介されているんですけど、彼らの特徴というのは、結局のところ「初プレイであることを偽装して、見事にゲームデザイナーが仕掛けたストーリー上の『罠』に引っかかってみせる」という点にあります。RPG を初めてプレイしたころって、たわいもないことに疑問に思ったり、謎に引っかかったり、突っ込んだりしますよね。たとえば「ゆとり FF」でしんすけは、FF4 のヤンが壁に挟まれて死んでしまうシーンで、「なんでテレポ使えないんだよ！　何のための魔法なんだよ！」と突っ込んだりする（笑）。「いや、それって仕様だから」みたいなことをしんすけは受け入れない。それがピュアなプレイヤーの初心魂みたいなものを呼び起こす。それがかなり人気を呼ぶようになったわけです。

でも、それだけじゃない。しんすけがすごいのは、そうした「初心者プレイ」を、あらかじめゲームをすべてやり尽くして知った上でやってのけている点にある。いわば「ヤラセ」ですね。だからけっこう叩かれたりしてたけど、むしろこれは賞賛に値すると思う。というのも、しんすけはゲームデザイナーが仕掛けた

「初心者が引っかかりそうな罠やツッコミどころ」にことごとく引っかかってみせているんだけど、逆にそのことによって、「ドラクエ」がいかに「チュートリアル」として優れたゲームであるかがわかるからです。

たとえばそれを感じたのが、すっごく些細なことなんですが、「小悪党がＰＳドラクエ４を真面目に実況」という作品の中で、二章のアリーナが最後の武闘大会の行われるエンドール城に着いたときです。この城は、ゲーム中ではじめてカジノが出てくるんですよ。宿屋の階段の下にあって、宿屋なんていうのはだいたい絶対行く場所だから、階段があったらそりゃ降りる。で、カジノのやたら陽気な音楽もあるし、しかもコインを稼ぐとけっこうなアイテムが手に入るというのにつられて、そこでゴールドを使ってしまいたいという誘惑に駆られる（笑）。で、しんすけは見事にここでゴールドをスッてしまう。

ただ、これが堀井雄二の仕掛けた罠であることが分かる。というのも、ほんとはこのエンドールの宿屋よりも画面奥のほうに城があって、さらにその奥には武闘大会の会場があって、そこの道具屋にだけ実は「てつのつめ」という、二章で最強の武器が売っている。実に巧妙なことに、宿屋と同じ街のマップ上の武器屋には「てつのつめ」は売っていなくて、一つ前の町と同じランクの武器しか置いてない。だから町のマップだけうろついていると、「ああ、もうお金を使うことはないな、じゃあカジノで使い切っちゃえ」と思ってしまうわけです。しんすけは、こうしたプレイヤーの思考プロセスを逐一実況してみせた上で、カジノで見事にお金をすっからかんにした後、武闘会場の道具屋にたどり着いて、「なんだよ『てつのつめ』って!!　もうゴールド使いきっちったよ!!」とシャウトしてみせる。堀井雄二の仕掛けた罠に見事にハマってみせるわけです。

で、なぜいまの話が「チュートリアル」と関係あるのかというと、堀井雄二がここでやっているのは、「ゴールドを何に使うべきか」という経済合理性をめぐるゲームにおいて、非常に単純な形ではあるけど、「人生何があるか分かりませんよ」というリスクをプレイヤーに教えてあげているわけですよね（笑）。いや、バカっぽい話だけど、「ギャンブルにハマると一寸先は闇」みたいなことを、これほど簡潔にシミュレートしてみせているマップ設計もないと思って、ほんと感心したんですよ（笑）。

これは一例に過ぎないわけですが、とにかく堀井雄二のゲームデザインというのは、こうした細かいゲーム上のプレイヤーの行動にいかに的確な「困難」や「罠」を設けることで、簡単すぎず（退屈せず）、かつ難しすぎない（不安になりすぎない）という「フロー体験」を絶妙に継続させ続けている点にある。そしてしんすけのゲーム実況は、そうした堀井的な「フロー体験」の設計図とでもいうべきものを、極めて明快に浮き彫りにしているわけです。

石岡　ああ、なるほど。フロー体験についてのこのチクセントミハイの表に対する突っ込みだけでも、ゲーム動画を語れちゃうところがあると思ったんですが、今の「チュートリアル」をめぐる話から拡げていくと面白いことになりそうですね。例えば思ったのは、この表で出てくる「不安」、アンキサイエティと、その対極の「退屈」、ボアダムの項についての、再考察というか捉え直しです。それがフローモデルそのものを揺るがすかどうかは分からないんだけど、要するに、これが不安でこれがボアダムでっていうのが特定の形で決まっているわけじゃないから、この境目は、いくらでも動かせるわけです。だから単純に言うなら、実況動画における様々な「ビビりプレイ」が不安の極についての批評性を有している一方で、やり込み要素における「おつかい」や作業が、退屈の極についての批評性を持っているわけです…　ジュールも結局、チクセントミハイに対する疑問として、作業プレイが実際には面白いという問題を出している。作業の面白さって、要はプチプチですね。プチプチは作業でしかないし、コスター的に言えば、もうルールとしては学習終了しているものだけれども、でもそれをやり続けるっていう。要するにアディクト的な側面とでも言うか。で、フローとアディクトは微妙に異なっていると思うんです。一般的に、「退屈」にみえる作業に固執する人は非難されると思うんだよね。ある種の病理として説明されることも多いです。ところがゲームに関しては、どれだけ好きな人でもやっぱり時々徒労感があったりして、「ゲームは時間の無駄かもしれない」というタイプの疑念が尽きないと思うんです。その理由としては、作業プレイは退屈だといって切り捨てられないぐらい、ゲームプレイに作業の要素が入ってるからなのではないか。そして実況動画はそのことを浮き彫りにしている。

濱野　チクセントミハイの「フロー体験」や井上君のチュートリアルをめぐる議論を軸に、ストーリーとシステムの二項対立を乗り越えるあたりの話をしようとしたんですが、いきなり石岡さんにその先の話、つまりゲーム実況の可能性の話にまでいっちゃいましたね（笑）。いや、でもそのとおりだと思います。フロー体験をもたらすのがゲームである、という単純な図式には還元できないもの

チュートリアルは、プレイヤーの習熟という問題に対する解答というかたちで現れます。（石岡）

を、ゲーム実況は明らかにしているのは間違いない。

フロー体験とアディクション

石岡　チュートリアルは、プレイヤーの習熟という問題に対する解答というかたちで現れます。端的に言ってスーパープレイヤーと初心者の差は、基本的にどこで不安を感じるかという、不安の軸の高さの問題で、学習も基本的には、習熟度に応じてタスクの敷居が高かったり低かったりしますよね。だからそれをどう可変化させられるかどうかに、ゲームタイトルの成功が掛かっている。濱野さんが挙げたように、堀井雄二はそこがうまいんだと思います。僕が知りたいのは、チクセントミハイは軽く読んで、コスターも読んだんだけど、井上さんのそれらに対する応答までは読んでないので、そこをぜひお聞きしたいですね。

井上　僕も応答ちゃんと書いてないですけれど、先ほど仰られた問題ですが、うちの母親もゲーマーなんですけど、『風来のシレン』（SFC、1995 年）を延々とやっていて……

黒瀬　すみません、たぶんその話の前にチクセントミハイのフロー体験の話が必要だとおもうんで、一度フロー体験の話をもう少し詳しく聞きたいのですが……

石岡　「サブジェクト」の話から考える場合、フロー体験はひとつの有効なモデルだと言えますからね。

井上　じゃあ、チクセントミハイっていうのは誰なのかっていうと、社会学者なのか社会心理学者なのか、なかなかくくりが難しい人なんですけど、実証的な分析ができるようなモデルを立てて概念をきちっと作るようなことをやろうとしている、非常に野望豊かなヒトですね、彼は「楽しさ」っていうのはかなりモデル化可能だ!いける!みたいなことを数十年前に言い出して、そのいける!とかの言い方もちょっと DQN 感漂う…というか、ハジけた感じのところもあって、そこも含めて面白い人ですけども。

石岡　ビジネス書の文脈でも使う人が多いっていうのは、その DQN っぽさが売れた部分でもあるんでしょ？

井上　そうですね、それから功利主義の効用測定の問題もこれで全部解決する、とか（笑）。野望を持ったヒトですよね。けっこういい話もしていて、人間が楽しいと感じる瞬間って、刺激が最適な状態が延々と続く状態だっていうことをいっているわけですね。それはなにかっていうと、先ほども言いましたが、自分が今やっている行為の目標について、それが自分の内面に、外発的に動機づけられているのではなく内発的にちゃんと動機付けられていて、やっていることの範囲で、なにがどうなっているかのルールっていうのが安定的に見えている状態。自分がふるまっているドメインがなんなのかっていうのがちゃんと見えていると、自分に対するフィードバック、随伴性みたいなものがクリアにわかってくるので、そういうシステムのなかにいて、しかも、ほどよく「できるかな、できないかな」という微妙なぐらいの雰囲気のところを延々にぐるぐると回っているという。

石岡　『楽しみの社会学』（新思索社、改題新装版、2001 年）の原書タイトルにもありますけど、“beyond boredom and anxiety” ってやつですよね。「退屈」と「不安」を……訳では「超えて」となってるけど、グラフをみると「あいだに」のようにも思えるし、そこはわからないんだけど、そのキツくもないしユルくもないってのは「不安」ってのがまさにキツい方で、「退屈」ってのがユルい方だと言えるかと。しかし、アディクトの問題をどう考えたらいいのか……でもね、よくみるとチクセントミハイはアディクトもフローのなかに入れちゃってるんですよね。だからけっこうわけわかんないですよね（笑）。

井上　でもまあアディクトもフローのなかに入れてもいいんじゃないかという見方もありえますけどね。結局アディクトの中でも、行為依存に括られるものってある社会で依存みなされたりするものが、他の社会では依存だとみなされなかったりする。そういった社会的な観察というところで、アディクトと見なされるかどうかの問題ってのが結構強いですよね。

ただ、セックス・アディクトみたいな、行為依存ではあるんだけれども、人間の本性みたいなところに強く根ざしたアディクションとかを考えはじめると、議論がややこしくなっていきますけどね。アディクションの社会的な認定基準の一つとしては、その行為を繰り返し行うことが、本人及び本人の周囲に対して被害を及ぼしているかというのがあるわけですが、毎日 5 時間、セックスしてもまったく疲れないし、仕事もパーフェクトにこなす男とかいうものを想定すると…とか考えていくと、ややこしい。

どの程度を超えると依存になるのかっていう線引きが行為者の属する社会のコードに依存するという問題

と、人間の本性はどうなってるのかという薬物依存とも連続する問題。この二つの問題がけっこう複雑にからまっていますね。

石岡　ゲームのアディクトの場合は、疲労という問題が独特の様相をみせるわけですね。

黒瀬　ではアディクトの例として、改めて井上さんのお母さんのお話を（笑）

井上　はい（笑）。要は、母親と僕が同じタイトルをやってもやり方が全然違うという問題があるんですね。母親がハマっている『風来のシレン』とかは僕の場合だと、50 時間ぐらいやって「ああクリアできた、良かった良かった」という気持ちになる。やり込みモードが長々とあるけど、僕はもうやり込みはやらんと。時間が延々と消耗されていく気しかしないから。とりあえず「これは、こういうゲームで、この案配で、こうやればよいのね、はい、分かった」みたいな感じになると、とりあえず納得感とか出て、50 時間ぐらいでやめとこうと思うわけです。リテラシーを獲得したな、と思ったところでやめる。

一方で、うちの母親は、日中は仕事をやっていて、普通に晩ご飯とかも毎日作ってるんですけども、仕事から 6 時頃に帰ってきて、一時間『シレン』をやって、晩ご飯を作って、それから 3 時間『シレン』をやって、一時間くらい、家族がテレビを見たいっていうからテレビを見せて、12 時から一時間『シレン』をやって…。見ていたら、平日でも毎日ざっと 5 時間ぐらいは『シレン』をやるんですね。で、それを半年間以上続けて、ふと、「『シレン』の記録、何時間くらいになってんの?」って見たら 1300 時間ぐらいになっているわけですよ。

石岡　スーパープレイヤーといっても色んなタイプの人がいるはずで、ほとんどはアディクト的に……要するに、ゲームに通じてる人ってなんなのかっていう問いで、色んなゲームを幅広くつまみ食いする人と、一つしかやらないけどそれだけはとてつもない人っていう対比があって、『アルカノイド』における大山のぶ代が感動的だったりする話が典型的なんじゃないかと……

黒瀬　前回、井上さんは、ゲームプレイにおけるアディクション的な側面はよくわからないところが多いとおっしゃられてましたけど、さっきの二周目三周目のプレイヤーが違う感覚でやっているんじゃないかっていうのは、フロー体験の図式に入っちゃいますよね。

石岡　ただ、2、3、4、っていう変化ではなくなっていって、もはや n 周くらいに入り込んでると言える。

井上　n 周状態に入り込んでいて、うちの母親にはいろいろと聞いてみたんですけど、『ぷよぷよ』とかも 99Lv までいって、「もうこれ以上は、レベルが上がらんわい」と納得したところでやめてるんですよね。今うちの母親は『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』を……

石岡　またそういう……（笑）。もう完全にアディクトだよね、長時間ハマれるものをわざわざ選んでるとしか思えない。

井上　Wii のバーチャルコンソールで買ってやってるんですけど、ちなみにうちの母親と姉は『ファイアーエムブレム』シリーズをちゃんとやってるんですよ。かなり最初から。いちばん最初のファミコン版はやってないですけど、90 年の『ファイアーエムブレム外伝』から続けてずっと、この 19 年間新作出るたびにちゃんと全部フォローしてて……

石岡　じゃあスーファミの書き換えロムのアレも……

井上　やってます。

石岡　すっげ（笑）。

井上　あれは結局、どこに売っているかわからないというものを僕が買いに行かされて。実家の近所にはローソンが無いので、苦労した覚えがあるんですけど……

石岡　『トラキア 776』の現物はレアになってて、ショップのガラスケースに置いてありますよね。ようやく Wii で配信されたので落ち着きつつありますが。

黒瀬　ちょっとコンプリート感に近いんですね。『ぷよぷよ』99Lv までいったらやめるっていうのも……コンプリート感っていうのはどんなふうに定義されてるんですか?

井上　定義…と言われる難しいですけれど、たとえばコンプリート感っていうのも、『ぷよぷよ』だったら 99Lv ってかたちでプログラムとして設定されているからコンプリートという現象が一応、生じる。やっかいなのはゲームのなかにプログラムとして設定されてない「未踏の領域」みたいなものがいくらでも生じてしまうことです。

ニコ動のフロー的で擬似同期的なコメントが、パロール（声）とエクリチュール（文字）のどっちにも属さないようなメディア的特性を持ってしまうことで、動物と人間、どちらにも切れないような妙な経験が生じてしまっている。（濱野）

うちの母親の認識の中では、壁がちゃんと設定されていて、その先はもうないと確認できればやらない、という話でした。その意味では、ゲームの全体性みたいなところを感得できれば、それでいい、という図式では一応あるわけです。ただし、「全体性」そのものが、プレイヤーであるうちの母親自身によって、常に更新されていくような仕組みを持っている。

これは非常に曖昧な状態で、「全体性＝現状＋１＋２+... ＋ｎ」という図式で記述できると本人は信じている。つまり、コンプリート可能なんだろ、と思っていた。けれども、実際には「全体性＝全体性＋1」みたいな状況にもなってしまう。全体性自体が、観察されるごとに更新されて、変化してしまうわけです。

石岡　最初の話でいうと、井上さんも言っていたように、「オブジェクト」から定義する人は、どちらかというとゲームデザインに関心を持っているので、結果の不確定性くらいでとどまっちゃうところがあると思うんです。だけど、ほんとはその不確定性の内実が一番ディープなところで、不確定なものがどう埋められるかとか、その幅については、不確定性という一言で切り捨てられるものではない。そこだけでも広大な領域が広がっていて、仮にゲームに批評というものがあるとしたら、どういう不確定性なのかを逐一明らかにしてゆくことが役目なのかなぁと。つまり定義論ではなくて、定義の後にやってくる話ですよね。

濱野　アディクションの話に絡めていうと、ちょっとゲームと関係なくなっちゃうかもしれないですけど、それこそ昔、東さんが「addiction の 3 つの層」という論文を書いていますよね。要するにアディクションというとき、神経生理学的なレベルでの addiction と、認知心理学的な「ハマること」と、精神分析的なフェティシズムの三層を区別できるのかもしれず、特にオタク系文化の場合は、認知心理学的なレベル（デザイン）と精神分析的なレベル（フェティシズム）の組み合わせなんじゃないか、と。その後『動物化するポストモダン』では、要するに「萌え」ってのは人間的な欲望じゃなくて、動物的な欲求、つまり神経生理学や認知心理学的なレベルで捉えたほうがいいんじゃないか、と。それこそ東さんは、アル中とか薬中とかに近い現象なんじゃないかという話をしていた。要するにポストモダン社会になると、人はデータベースとアーキテクチャによって人工的に設計された環境、つまりはゲーム的環境の中で動物化していく。いいかえれば、すべての人々のインセンティブや動機付け、つまり「主体的な意志」を構成する要素のほとんどはアディクション側に回収されるようになる。今日ここでしてきたゲームの議論も、その枠組みに近いといえば近いわけですよね。

ただ、僕は「萌え」がアディクションである、という感覚がいまいち分からないこともあって、そのへん黒瀬さんとかに聞きたいんですけど。

黒瀬　たしかにアディクションだけではないと思いますね。

石岡　でも「釘宮病」とか、ああいう「病」はアディクションを意識して名付けられてますよ。

濱野　そうですね、あれはフロー体験と一緒なのかどうかは考えないといけない（笑）。

黒瀬　なるほど。「萌え」が単なるアディクションに見えないのは、萌えている当のオタク本人が「なぜこれに萌えるのか」について、いくらでも語るからですよね。萌えるオタクはアディクトしているゲーム的環境について分析し、把握する能力がある。これは『動物化するポストモダン』での「解離」の問題と関係すると思いますが、井上さんのおっしゃるサブジェクト／オブジェクト、双方からの分析を導入することで明らかになることは多いと思う。

石岡　むしろ濱野さんが定義すると面白いと思うのは、コメントの弾幕の問題というか、それこそコメントがフローしてゆく感じってあるじゃないですか、「釘宮病」の「くぎゅうううううううう」でもいいしね、「うわぁあああああん」とかね（笑）。ああいうものはつながると思うんですよ。つまり一種動物的なアディクトの典型例として、そういう叫びみたいなもののを上げる人たちが挙げられやすいと思うんだけれど、でも実際にはそこにかなり細かい分節作用があることは、なんとなくこの座談会で確認されてきていますよね。だから

ニコ動に上がっている動画の意義のひとつとして、その辺がみんなのコメント（反応）によって見えるということがある。

コメントのフローについて言うと、要するに欲望というのは、常に他者の欲望というか、社会的な次元に関わっている。今の井上さんの定義とも結びつくと思うんですけど、ゲーム理論で言うディシジョンメーカーどうしが対峙し合っている状況っていうのと、欲望の状況っていうのは全くモデルとしては近いわけなんですね。他者の欲望を欲望しているという状況。要するにマーケティングというものが成り立つのも、そこに予期の予期みたいな構造が成り立っていて、そこにどう人が介入していくかっていうことが社会的な行為だとされている。欲望ってのはそういうことですよね。対して欲求ってのはそれよりは原始的な層で満たされるものとされている。で、これはどっちだって言う話になる（笑）。

濱野　これはちょっと本筋とは外れちゃいますけど、いま石岡さんがおっしゃった弾幕の問題というのはとても重要だと思っていて、要するにニコ動のフロー的で擬似同期的なコメントが、パロール（声）とエクリチュール（文字）のどっちにも属さないようなメディア的特性を持ってしまうことで、動物と人間、どちらにも切れないような妙な経験が生じてしまっている、ということなんですよね。おおげさにいうと、いままで人類は同期的な声と非同期的な文字という2つのメディアしか持ってなかったんだけど、ネットは「同期的な文字＝チャット」を実現してしまった。しかもニコ動は擬似同期だから、その両性具有的な「パロール的エクリチュール」とでもいうべきものを強力にブロードキャストして、人々の間に流通させ、共有させてしまう。それはすごく動物的な脊髄反射でもあるようだけれど、言葉によって欲望というかアディクションが強化されるという神経症的な回路も備えている。なんというか、こういう厄介な二面性をニコ動は持っていると思うんですね。

これはデリダ／東的にもすごく重要な問題提起なんだと勝手に思っているんですよ。結局、インターネットは郵便的な誤配空間を実現するかに見えて、実際には声と文字の両方の属性をかねそなえたコメント空間を実装し、誤配というよりはむしろ、福嶋さんも着目していた「w」という謎の文字に満ちた祝祭的空間を実現した。その一方でニコ動は、思想地図2号論文で僕が「フラクソノミー」と名づけたような、極めて流動的なタグのアーキテクチャを実装することで、それこそ量子力学的に確定記述の確率変動が起きるような空間も実現した。僕の考えでは、これは「固有名」に匹敵するような誤配を実現してしまうもの、つまり訂正可能性の伝達システムである、と。だからニコ動というのはほんと一筋縄ではいかないアーキテクチャで、「w」ばかりで誤配の全くない世界だと思いきや、タグがばかばか生成することで誤配しまくりの世界でもある、という二面性を持っている。そこがまあ面白いと僕は常々思っているんですけどね。

ルール・ブレイキング

井上　アディクションと呼ばれているひとたちのゲームのプレイの仕方って見てると、いままでプレイヤーとして溜めてきたスキルの上に微細な差異とかを見出していくやり方と、あるレベルに達したら俺ルールとかでアディクションを続けていこうっていうやり方でやっているわけですよね。ルドロジーの用語で「ルール・ブレイキング」みたいな概念があるんですね。これは、日本でルール・ブレイキングの話を導入した人は増田泰子（沢月曜）さんという社会学系の方がいらっしゃって「抵抗としてのルール・ブレイキング」みたいなことを仰っている。あらかじめ用意されたゲームの空間から抜け出す作動みたいなものをゲーマーがもともと持っていて、異なる世界を見る能力を持っている、という話になるわけです。ですが、実はこの異なる世界を自覚的に見つけ出す能力みたいなものと、アディクト的な能力って実はものすごく近い。『Rules of Play』のなかで、ルールっていうのは破られることがあるよねっていうことをジマーマンが書いている。むしろ破られるってことこそがルールにおいて重要だという側面がある。そこを引っ張ってきてプレイヤーの抵抗としての「ルール・ブレイキング」という話をしてるんですね。

黒瀬　中沢新一の言う「神話の生成力」ですね。

石岡　僕が聞きたいのは、ブレイクされた後にルールが変わるのかという問題なんですが、どうなんですかね。ルールを変える方向に働くのか……

井上　個々人のゲーマーのレベルでは俺ルールはいくらでも設定可能なわけですよね。いわゆる予期の予期みたいなゲームだと、ブレイクしたあとに本当に予期の予期でしかないルールっていうのに変わっていくわけですよね。ニコ動とかはまさにそうですね。

濱野　「俺ルール」の設定ということでいえば、やはり触れざるをえないのが「幕末志士」たちの『スーパーマリオ 64』の実況プレイ動画、「奴が来る」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm5457137）でしょう。この作品は本当に秀逸です。簡単に説明しておくと、2D のマリオシリーズには「緑キノコ」（1up キノコ）という有名なアイテムがあったんですが、それは 3D の『マリオ 64』にも登場するんですね。ただしちょっといままでの緑キノコと違うのは、自動的にマリオに近づいてくる、という自動追尾アルゴリズムが設定されているということ。なんでこんな挙動が実装されたのかというと、おそらく推測するに、マリオが 3D ゲームになって 360 度自由に動けるようになったことで、「緑キノコを捕まえる」という行為がいままでに比べて飛躍的に難しくなってしまったからですね。2D だったら右か左かの二択でよかったけど、3D は 360 度自由に動けるから、いきなり行為の自由度が増大してしまう。だからプレイヤーが緑キノコをゲットしやすくするために、わざとマリオのほうに近づく挙動をあらかじめプログラムしておいた、と。

そこで「幕末志士」たちは、この自動的に近づいてくる緑キノコを、あえて「敵＝悪魔」と見立ててみせる。そういう「ルール・プレイキング」をやってのけるわけです。悪魔であるところの緑キノコは、どれだけ速く走って逃げたとしても、どこまでも猛烈にマリオを追っかけてくる。これに対してマリオは、その追跡から逃れながらマップ上の 8 個の赤コインを獲得する……という、いわば「勝手ルール」のゲームを攻略していく動画になっているんですね。緑キノコの猛追から逃れるために、彼らはワープゾーンや飛行キャップや亀甲羅や大砲といったアイテムをフルで駆使しながら、3D の箱庭マップを縦横無尽に駆け回っていく。そのスリリングな逃亡劇は本当にすばらしくて、まるで『マリオ 64』というゲームがあたかもはじめからそういうゲームデザインの元で絶妙に設計されていたのではないか、と錯覚させるほどです。プレイヤーの側がゲームデザインを発見的に生み出すことができてしまうということを、これほどまでに鮮やかに示している作品はないと思います。

もう、これは見てない方にはほんと見てもらうしかないんですが、本来であれば「1up する」という goodness ＝善をもたらすはずの緑キノコという存在が、この実況プレイでは、どこまでも猛スピードで追跡してくる恐怖の悪魔に本当に見えてくるんですね（笑）。あの無表情な顔なんて、最高に怖い（笑）。そういう感覚の書き換えすらも起こしてしまうという点も含めて、すばらしい傑作だと思います。

黒瀬　だから、ここまで細かく確認してきたフロー体験のなかの動きを、ニコ動のゲーム実況動画はしらみつぶしにやっている、ということなんですよね。

井上　フロー体験をなにか単線的な上達のようなモデルで見てしまうと話がすれ違ってゆくんですね。チクセントミハイも単線的な上達のように読める風に書いているところがあって、ここは、本人がどう思っているかどうかよくわかりませんけれど、単線的な上達みたいなことって、「上達」の軸が、いくらでも到達すべき点が裏返ったり、ズレたりしていく。ゲームの「場」っていうのは、プレイヤーの意識自体で、かなり揺れ動くもので、それは主観的につねに再構築されていくものなんですよね。

濱野　単線的といえば、そもそもチクセントミハイは近代文明批判のモチーフでフロー体験を持ち出しているんですよね。近代文明は、モノが欠乏しているという感覚と、それを満たす豊かさという「欠落／充足モデル」が基本になっているけど、それは違う、と。モノの欠落とか豊かさといった軸には収まらない、それこそ自己充足的なフロー体験こそが重要なんだというわけです。ちょっとなんていうか、イヴァン・イリイチ的な文明批判論者っぽいところがある。

石岡　だからビジネス書の分野では危険の少ない自己実現系の議論として使われているっていうか、確かにこの人だったらスピリチュアルとかオカルト系にいかない、でも、ハッピー系の何かをつかむみたいな（笑）。

濱野　そうなんですよね、チクセントミハイのモチベーションは。ただ、当時は

ゲームの「場」っていうのは、
主観的につねに再構築されていくものなんです。（井上）

ニコ動のゲーム実況動画をコメント付きで見るという経験は、「チュートリアルへの欲望」を想起させる。（濱野）

コンピューター・ゲームもあまり無かったから、ここでの議論の展開にはつながらなかったわけですが。

井上　ちなみにチクセントミハイは最近、リチャード・フロリダとかによって話題になったクリエイティブ産業論とかの方面にも最近は乗り出しているみたいで、「クリエイティブとは何か?」のモデル化とか最近やってるらしいです。クリエイティブであることと楽しさとかが社会の生産性をアップさせる、とかそういう感じで。結構、楽しそうにやっていらっしゃいますね。

石岡　本人がフロー体験を生きてるっていうのはあるよね。

濱野　そもそもチクセントミハイって、ロッククライマーだったらしいんですよね。その自身の経験から、フロー体験を言語化した。

石岡　『楽しみの社会学』の５章にチェスの話が出てきていて、これはニコ動と結びつき得ると思ったんですが、チェスをやる時に、強いプレイヤーと戦って勝とうとする競争状況と、チェスクラブに集まってクラブ活動的に社交をするっていう、二つの側面があると指摘されていて、フロー体験ではこの両方を扱っている感じがあるわけです。今日の話を出来るだけ精密にしたいと思っているんですが、どういう精密さかって言うと、ニコ動は一般的には、困難にチャレンジするっていう方向よりは、社交性のような方向にもっぱら向いているとされているわけですけれども、実際にはその両方のケースについてのモデリングが、新たな形で行われている場であると言った方が正しいような気がするんですね。だから濱野さんが先ほど言っていた「横の広がり」をさらに細かくいえると嬉しいんですけれども。

濱野　つまりフロー体験というとき、それは縦方向の、先ほどまでの言葉を使えば「FPS 的なイマージョン」としてなんらかの行為に没入するようなものとして考えられがちだけれども、それだけではないんだろう、と。むしろ「FPS 的イマージョン」を阻害しかねないような画面上の「横」に広がるコミュニケーションも、フロー体験へといざなうことに寄与しているんじゃないか、ということですね。確かに普通に考えたら、コメントがばーっと画面上に流れてしまうなんていうのは、単純に考えて画面への没入を阻害するわけですよね。単に画面が見えなくなるんだから（笑）。

でも、ニコ動のゲーム実況作品に僕たちが没入しているとき、それはむしろコメントが付いているからこそですね。金田淳子さんが『ユリイカ』（２００９年４月号「特集：ＲＰＧの冒険）でも書かれていましたが、その感覚が極めてよく表現されているのが、黒田硫黄の『茄子』３巻の最後である、という指摘でした。このシーンでは、男子と女子がパート先でもらってきた刺身を食べつつ RPG を攻略している。そしてラスボス間近の緊張感あふれるところで、「セーブ、あと刺身」というセリフがバンと出てくる。つまり、「セーブ忘れないでね」というバーチャル世界の攻略アドバイスをすると同時に、「あと刺身も食っておけ」とリアル世界の胃袋の配慮も欠かさない、と（笑）。このセリフには、現実とゲームの境目がなくなるような、まさにフロー体験的な没入感が端的に表れているわけです。

これってちょっと体験共有語りになっちゃうけど、子供のときのゲーム体験を思い出すとすごくよく分かる。それは２人用ゲームをいっしょにプレイしているときじゃなくて、１人用のゲームを友達にやらせつつ、横で自分が見ているときに、ついついその友達に対して「あ、そこ違うよ!」とかチュートリアルしたくなってしまう感覚ですね。いってみれば、自分の内なる熟達したゲームプレイヤーとしての身体性が、未熟な他者へのパターナリスティックな欲望を喚起してしまう。それはベタにいってしまえば、ほとんど人間の「社会的動物」としての本能がそうさせているのかもしれません。要するに、そういう「学習結果を移転する」ということにモチベーションが働かなければ、人間は生存できなかったから、進化の結果そういう心理的モジュールが発達してきたのだ、というように。

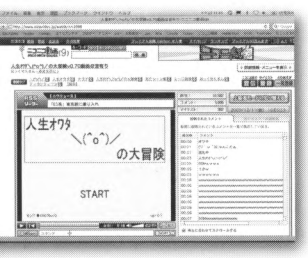
話を元に戻すと、ニコ動のゲーム実況についているコメントの一部というのは、まさにこの「横にいる友達にチュートリアルしたくなる感覚」を非常に喚起するんだと思うんですよ。特に初心者プレイ系の動画だと、「あー、そこ違う違う!」とか「わーーー何やってんだ!」とか、半ばイラっとしながら画面の向こう

のプレイヤーについつい突っ込んでしまっているコメントが多い。でも、本当はニコ動のコメントは「擬似同期」に過ぎないんだから、もう突っ込んだって後の祭りで意味がないわけですよ（笑）。なのについつい突っ込んでしまう。なぜ突っ込みたくなるかというと、そもそもゲームというのは、人を学習へと誘うという意味で「チュートリアルの埋め込まれた人工的環境」であり、そのアーキテクチャを通過した人間は、なぜか他の人間に対して「自分の被チュートリアル経験を移転したくなる」という欲望に駆られるからなのではないか。

そしてニコ動のゲーム実況動画をコメント付きで見るという経験は、まさにそうした「チュートリアルへの欲望」を想起させる。こう言い換えてもいいでしょうね。ゲーム実況をコメント付きで見るということは、単にゲームをプレイするプレイヤーの視点に感情移入するということではなくて、ゲームをプレイしている友達の横でチュートリアル的突っ込みをしながら見ている、という構図への同一化を促すのだ、と。

ちょっと適当なことをいうと、先ほども少し名前の出た映画理論／ラカン派精神分析では、スクリーンの中のキャラへの感情移入は「想像的同一化」、フレームを規定するカメラアイ（監督）への感情移入が「象徴的同一化」として区別されるわけですよね。で、ルドロジーの「FPS 的イマージョン」というのは、この「想像的同一化」とほとんど同じじゃねーか、という話になった。それは確かに映画理論に比べればおバカに見えてしまう。これに対してニコ動でゲーム実況を見るという経験はそのいずれでもなくて、いわば「チューター的同一化」というか、「横槍的同一化」というか、全然うまい言い方がないんですけど、そういう感覚をもたらしているんじゃないかと思うんです。

ニコニコ動画は単なるレトロゲームの体験共有語りではない



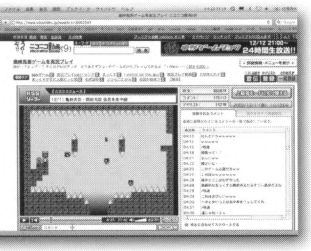
石岡　「オワタ式」は僕が注目したいタグとして挙げたんですけど、要するに即死プレイという状況を無理矢理作り出すわけです。

これはタグ「オワタ式」の元となった動画で、AA ストーリーをフラッシュにしたものです。実況動画としては、ここから派生したフリーゲーム『I wanna be the guy』を「まっくす」が実況しているものの方が興味深いんですが……『人生ｵﾜﾀ＼(^o^)／の大冒険』（http://www.nicovideo.jp/watch/sm1090）が興味深いのは、彼が樹海を目指しつつも、そこにすらたどり着けずに「ティウンティウン」とやられるという基本的なディレンマですね。さらに、あらゆる場面が様々な 2D アクションゲームの仕掛けやギミックを要約しているというところが注目されます。主にマリオやロックマンから取られているのですが、ルートの分岐、やられポイントなど、至る所が特定のゲーム経験のインデックスになっているんですね。

黒瀬　それをノスタルジー系の語りとどうやったら区別できるんでしょうか。これら仕掛けが 2D アクションゲームの歴史を要約しているというのは素晴らしいんですが、それらのギミックがタグになっていること自体のゲーム経験について、もう少し説明できないでしょうか？

濱野　ニコ動のゲーム系動画の初期で人気があったものとして、「自作の改造マリオ (スーパーマリオワールド) を友人にプレイさせる」というものがありましたが、あれもノスタルジーではありませんよね。「孔明の罠」とかいわれながら、必死にすごく難しい面をクリアしている。あれは別にノスタルジーでみんな見ていたわけじゃない。むしろ「その発想はなかった」的な新鮮な驚きがあった。

黒瀬　「孔明の罠」というのはいいフレーズですよね。『三国志』だから誰でも分かるという。



石岡　「赤壁の戦い」とか。余談ですが、『三国志』のマンガを描いた横山光輝のいい意味でフラットな絵柄も重要かもしれませんね。突出していないため、時に凡庸と言われもするんですが、そのためサラリーマンでも読めるし、スルッとどの場にでも入り込める。『MMR』の「なんだってー!!」もいいんですが、あれだとちょっと癖が強い。

それはさておき、実況動画「最終鬼畜ゲームを実況プレイ」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm5662543）を見ることで、即死プレイが生み出すゲーム経験のインデックスを、よくあるノスタルジーの語りと区別しながら語ることができると思っています。さきほど言ったように、このフリーゲーム『I wanna be the guy』は、『人生ｵﾜﾀ＼(^o^)／の大冒険』を見たアメリカのプログラマーが作ったものなんですね。ニコニコ大百科にも載っています。見かけはレトロゲームなんですが、まずその時点できわめて最近の事例だと言えます。赤いスイッチがセーブポイントになっていて、リンゴが怖いとか、一機設定とか、いろいろな特徴があります。特に二段ジャンプが可能なため、かなり複雑なプレイを行わなければならない。だんだん明らかになるんですが、「まっくす」がこの高難度ゲームにチャレンジする時のドＭぶりによって、たいへん優れた実況動画になっています。例えばスーパーマリオのキラーが登場する場所は最初の難関なんですが、ここでも学習の興味深い効果をみることができる。この場面はものすごく難しい「無理ゲー」の典型に見え

るんですが、やられながら学習する様子を見ることによって、後半になるとむしろ簡単な場面に見えてくるのが面白いです。この難しさは、まるで FC の『ドラゴンズレア』のようなクソゲーに近いチューンになっているんですが、「まっくす」のような人の実況によってその楽しさがわかるのが面白いです。難関を前にするとむしろ笑い出したりとか。

黒瀬　『人生ｵﾜﾀ＼(^o^)／の大冒険』や『I wanna be the guy』が面白いのは、実は、複雑な謎解きや巧妙なトラップによって難易度が高いのではない、というところですね。それぞれは非常に単純でおきまりのトラップの連続なのですが、トラップとトラップの間隔が異常に狭い上に、そのすべてがとても無茶なつながり方をしているために、プレイヤーから一切の休息を奪うようなステージ設計になっている。ステージにおいて、トラップの無い安全な場所が「地」で、トラップが「図」だとすれば、このゲームはほとんどが「図」の連続によって構成されてる。実際にプレイしてみるとよくわかるんですが、次から次へと湧いてくるトラップの上を、ぴょんぴょんと飛び移りながら進んでいくといつの間にかセーブポイント、あるいはボス戦だった、という感覚ですね。したがって一度動き始めてしまえば、まるで STG の弾幕をかいくぐるように、トラップからトラップへ過酷な綱渡りを続けなければならない。
「まっくす」の実況プレイは、そのような過酷な綱渡りに対して、即死プレイを繰り返しながら段階的に学習してゆく過程を見せてくれているんですね。

石岡　井上さんのおっしゃっていたことで、チュートリアルの初期と最後は違っていて、4、5、6と進んでいく途中経過はなかなか図式化できないという話がありましたが、そういう部分がこの動画を通じて見えてくるように思うんです。

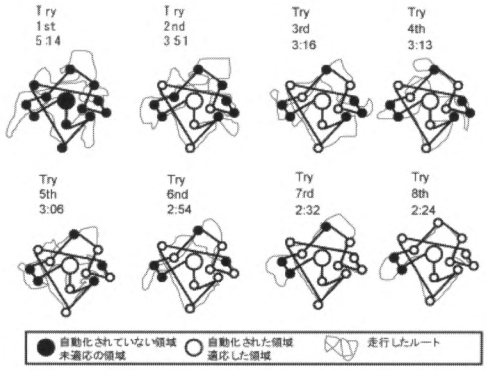
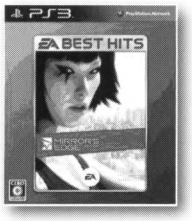


図7



井上　そうですね。上の図は最近『ミラーズエッジ』（Xbox360/PS3/Win、2008 年）をやっていて、3 ヶ月くらい前から『ミラーズエッジ』をやっていて、こんな感じかな?とか思ったのをまとめてみた図です（図 7）。『ミラーズエッジ』をノーマルクリアの後に、やり込みモードで、エリアごとのタイムトライアル・モードがあるんです。タイムトライアルは、チェックポイントが 10 個ぐらいあって、そのチェックポイントを 10 個ぐらいまわるとゴールです。
　で、ファーストプレイだとすごい時間がかかって、どこに、そもそもチェックポイントがどこにあるかわからない。この段階は、チェックポイントがすべてブラックボックス（●）なわけです。それが 2 回目、3 回目になると、はいはいはい、ここね、こう行ってこう行って、はいはいって感じで、ルートが開拓されていって、ブラックボックスで無くなっていくわけです。

石岡　だんだん白いポイントが増えてくるという。幕末志士にもこのプロセスが明確に出ていますね。

井上　ブラックボックスでなくなっていくと、もはや分かっているものは語りの対象ではなくなってくるわけですよね。分からないところだけが語りの領域として浮き上がってくる。

石岡　黒いとこがね。

井上　そう。それでオール・ブラックボックスだと、ゲームとしての体は成さないわけですが。ファーストプレイって。セカンドプレイ、サードプレイになっていくと、ゲームとしての体を成していく。それと併行して、一回的な出来事っていうのも、その裏側でゲームの構造に支えられながら成立していく。こういう推移の過程っていうのがあり、それが、プレイヤーが熟練していくって過程と一回一回のゲームをするってこととが、同時にこう、遊ばれているというか…。

石岡　これ、ちょっと気になるのは 8 の後。

井上　8 のあと、8 のあとは…単に省略しただけですけれど。

石岡　このあともう少し進みました?

黒瀬　まあでもほぼ自動化…

井上　えっと、限りなく自動化されていくんですけど、ランダムに。「あっここ!ここもうちょっと切り詰められると思っていたらやばい」「ここ切り詰められたような気がしていたが違った」とか、白いと思っていたとこ

『人生ｵﾜﾀ＼(^o^)／の大冒険』や『I wanna be the guy』といったゲームは、一種のメタ・ゲームなんです。（黒瀬）

がブラックなったりするのがこう…。

石岡　なるほど。全く違う解が見つかることってあります？

井上　むろんあります。だからこれが、全くタイムトライアルだって考えないで、全然別ルートでタイムトライアルしてみたらどうだって考え始めると、それまで自動化されていた風景また一変して見える。

石岡　ちなみに『ミラーズエッジ』って、『ジェット セット ラジオ』（DC、2000 年）に近いところもありますね。パイプの上を進んでいくところとか。

井上　僕は三半規管が丈夫で酔わないので、個人的に、この手のゲームはすごく面白いですね。

石岡　そして「最終鬼畜ゲーム」の実況では、そういうチュートリアルを数多く見ることができます。例えばロックマンの竜と戦う場面とか面白いですね。このゲームだとつねに月が怪しいんですね。月が出るたびにみんな怪しんでコメントする。

黒瀬　ここに出てくる「キラー」や「プクプク」、といったキャラ=トラップは、もちろん他のゲームからの借り物です。それらはオリジナルのゲーム内において決まったファンクションを担わされており、さらにゲームの世界観に見合ったグラフィックデザインでパッケージングされている。しかし、『I wanna be the guy』のようなゲームがそれらのキャラを直にサンプリングしてゲームを作る際、『I wanna be the guy』というゲーム内の世界観におけるキャラの統一性はまったく気に留めないわけですね。ここで成されているゲームデザインはどのようなものかと言えば、先ほど「トラップという「図」の連続だけで出来ている」と言ったように、それぞれのキャラ=トラップが担っているファンクションだけをつなげてゆくことによって、絶対的な動線を作っているんです。

そうなると、プレイヤーも自動的にキャラ=トラップを見る時に、それがどんなファンクションを担っているのか、という見方を優先してせざるを得ない。ここがこの手のゲームの特徴だと思います。つまり、キャラの表象とファンクションが限りなく一致してくるような感覚にはじめからなってしまう。「キラー」や「プクプク」といったキャラ=トラップが出てくれば、プレイヤーはそれに対してどう操作するべきなのかが、どの世界観であってもその表象から感得できる。『I wanna be the guy』の実況プレイを見るだけでも、そんな極端なリテラシーが自分の中に高速で形成されてゆくのを感じることが出来ます。だから一種のメタ・ゲームというか、ゲームの歴史の中でグラフィックデザインとファンクションが築いてきた関係を抽象化して抽出し、チュートリアル性が剥き出しになったままのゲームという感じなんですね。

「メタ的なアディクション」

石岡　井上さんにお聞きしたいんですが、ここで死にまくっている「まっくす」が、そこから快楽を引き出しているように見えるということについてなんですね。この人はなかなか心が折れないんですが、彼ですら時々心が折れそうになる。タグにも「心折設計」というのがあります（笑）「ちょっ」といいつつどことなくうれしそうなのが秀逸なんですが。

つまり、井上さんのお母さんのプレイの話で、『シレン』を突き詰めた話が出ましたが、あれにしても実際は心が折れそうな場面を延々繰り返しているわけですよね。反復プレイのそういう局面で、いったい何が起こっているのかということに興味があります。

井上　何が起こっているんでしょうね。僕もけっこう謎ですね。母と姉が『ファイアーエムブレム』を毎回買ってくるんですが、特に最も難しい『トラキア 776』、スーパーファミコンの書き換え専用のやつもやってるんですね。

石岡　誰も殺さないプレイにこだわっているんですか？

井上　むろんです!それ以外は『ファイアーエムブレム』のプレイと呼ばない（笑）というか、少なくともわが家ではそうですね。僕なんかは 6 章や 7 章ぐらいで脱落して何回もやめてしまうんですね。母も観察していると時々封印しているんですが、一ヶ月ぐらい経つとまた遊んでるんですね。

そこで起きていることは、いわゆる人間的な「欲望」とも違うようだし、単純な動物的な「欲求」でもない。（濱野）

濱野　つまり、「他人のアディクションに没入する」というのはなんなんだろう、ということですよね。いってみれば、アディクションに対するアディクションという意味で、「メタ的なアディクション」。そこで起きていることは、いわゆる人間的な「欲望」とも違うようだし、単純な動物的な「欲求」でもない。この点についてはあまり分析されていないように思いますね。

井上　うちの母親の場合、特に『ファイアーエムブレム』だとわかりやすいんですが、それが自分にとって最適なものであるとわかっている感じですね。『マイトアンドマジック』や『メガテン』もやっているんですが。

黒瀬　ほんとにゲーマーなんですね（笑）。

井上　それまで投入したコストを無駄にしないというのが好きみたいですね。途中で放り投げることはありません。ただ、マゾかというとそれは違うような気がする。サンク・コストで結構、説明できるような気もします。

石岡　なるほど。その意味で「まっくす」は面白いのかもしれませんね。

黒瀬　人のアディクションにアディクトすると。その詐術がどうやって発動しているのかが興味深い。

石岡　最近では「ゲーム動画評論家」という蔑称も生まれていて、ニコ動みたいなものに対して嫌悪感を持ったり、そこに批評的射程があると考えない人も多いんですが、そういう人は、こういうアディクト的な側面を嫌悪していると定義付けることができるかもしれない。例えば『人生ｵﾜﾀ＼(^o^)／の大冒険』を見ると、いかにもニートがこういうものを好みそうだというイメージがあるわけでしょう。僕自身の話をすると、連休が三日ぐらい続いて、二日目ぐらいにこの種の動画を延々見てしまっているときに生じるような感覚というか（笑）。

濱野　また見ちゃうよ、みたいなね。

石岡　ニコ動にはある種の普遍的なものが現れていると思うのですが、そこに普遍を認めない人がいて、判断が大きく分かれるということは、そこにはアディクトとは言わないまでも、それを忌避する人が出るような経験が現れているということだと思います。だから普通のフローとも違う。

濱野　文学や映画だったら、何回没入してもそれは作者や監督への感情移入であって、第三者の審級的なものへ開かれているからOK、ということになっている。でも、ゲームにアディクションしても何も起きないし、すごく馬鹿みたいに見えるからだめである、と。

石岡　それから、時間の無駄っぽい感覚が、どんなにゲーム好きの人でも残るという問題がありますね。

濱野　文学に比べて駄目っぽいのは、時間の無駄に思えるというそういうシンプルな理由でもあるんですよね。

石岡　映画だってそういう感覚がありますけどね。

濱野　ですが、一応教養とされているわけです。その教養とされているものを抽象化すると、それは先ほども出てきた「象徴的同一化」だったりといろいろあるわけで。

井上　カイヨワが象徴的なことを言っていますね。カイヨワは遊びをアレア、アゴーン、ミミクリー、イリンクスという四つに区分しているんですね。アレアはルーレットみたいな運タイプの遊び。アゴーンは徒競走みたいな競争タイプの遊び。ミミクリーが演劇とかごっこ遊びといった模倣。イリンクスがブランコとかスキーみたいな、眩暈タイプ。で、この四つのなかで「俺はイリンクスが嫌いだ」と。

石岡　それがアディクト系にあたるわけですか。

井上　イリンクスと、アディクト系を完全にイコールで結ぶことはできませんが、カイヨワによれば単なる快感であって人間の反省的な意志とかか介在しないものは、麻薬のようなものにも近いと。そういう理屈を展開していたりします。

　引用しておくと「なにか魅惑的なものに引きつけられることをすべて眩暈と名付けねばならないが、その最初の作用は、不意に生存本能を襲ってそれを麻痺させることである。その結果人間は自らの破滅に向か

って引きずられ、自分自身の滅亡の幻影ヴィジョンそのものの働きから、恐怖によって彼を誘惑しようとする牽引力に逆らうまいという信念のようなものをいだく。この強い牽引の力は、否（ノン）と言うための力を奪ってしまうが、よく考えてみれば、この拒否の力の中にこそ、理解力のある思考の土台と自由な決断の基礎とが同時に認められるのである。［中略］眩暈はまずもって人間の自律性を破壊する」（ロジェ・カイヨワ『本能』p.55）。」

カイヨワは遊びというものについては肯定的なんですが。さらに言うと、遊びの堕落という話がある。これは時間の無駄問題にも近いんですが、プロボクサーはどうなんだ、という問題です。遊びが純粋に遊びであることの美しさがあるということを想定したときに……

石岡　金を稼いでいいのか、と。

井上　そうなってくると二次的現実ではなく一次的現実と境がなくなってきて、遊びが遊びである自律性が失われてよくない、という話をするわけです。遊びの堕落した形態なんじゃないか、と。

石岡　ギャンブル要素が入ることによる問題ですね。パチンコやパチスロが金を掛けない場合どれだけ楽しめるのかということがよく言われます。ビデオゲームは社会的にはそれらと隣接しているとされているけど、一応違うという誇りがあって、それは金の介在がないからだ、といった話です。

井上　カイヨワの場合は、時間の無駄こそがいい、というロジックですね。時間の無駄こそがいいんだ、というメンタリティは、パチンコやパチスロはやらないけどビデオゲームを遊ぶ人と重なるものがありますね。

ハイカルチャーのゲーム的「攻略法」

石岡　このなかで僕は明示的に人文系の研究をしていることになると思うんですが、実のところ一度そういう経過をたどっているんですね。子供の頃の経験から言っても作品を考察するときのベースは明らかにゲームなんですが、そこから文学や映画、美術の方に向かったという経緯がある。その時の正直な感覚としては、文学作品などの方がより攻略し甲斐がある、という感じでした。つまりコスターが言うところの退屈が訪れるのが遅いし、コストもかからないし（笑）という感じで。

濱野　つまりゲームの文法で既存のハイカルチャーを攻略していったと。

石岡　いわゆるモダンからポストモダンへという経過ではなく、むしろポストモダン側からモダンを攻略していたとでもいいましょうか。その頃は、ゲームの多くがあまり複雑性を備えていないように思われたんですね。でも最近は別の考え方をするようになってきた。つまり、実況動画によってレトロゲームやクソゲーが再活性化されるというケースが面白いのは、ただの懐古ではなく、その当時僕自身があまり攻略しがいがなく、終わったと思っていたものに、新たな魅力を見つけられたことにあるような気がするんです。プレイヤーの世代もかなりシャッフルされているうえ、ただの追体験にはとどまらない「再解釈」が多く生まれ続けている。ゲームと映画や文学などの間にはもちろん違いがあるのですが、それはゲームだから駄目という話ではなく、それを解釈的に捉える可能性に関わってくる気がします。『マリオ 64』を幕末志士的に攻略するような感じで。これは実況されるゲームが「レトロ」だから古典なのかとか、そういうのとは全然別の話でしょう。

黒瀬　学習というのは割といいと思うんですけど、プレイがはじまるか否かということだと思うんですね。そこに構造が見つけられれば攻略する動機が生まれ、プレイが始まり学習が生じる。それならばゲームであってもいい。

石岡　そういう構造を見出す楽しみについては、普通の芸術作品の場合、汲み尽くし得ないものとして見られている傾向があるんですが、実際のところ、そこまで汲み尽くせないマスターピースはきわめて稀なんですね。

黒瀬　しかもその汲み尽くせなさは、一研究者にとってはどうでもいいですよね。自分の人生の中では完結しないので。

石岡　もちろんゲームでもマスターピースはきわめて稀なのであって、そういう意味ではたいして変わらないということが言えると思います。

濱野　要は、ゲームだろうが芸術だろうが、「人工物」で起きることはだいたい共通しているわけですね。

黒瀬　そういう人類学的な意味で突き詰めていったような文化物というのは、その物自体というよりは、ドゥルーズがこう攻略したと、それに対してどうだ、といった感じに、攻略の攻略という進行になるのかもしれない。攻略 wiki がどれだけ充実しているのか、という問題。

石岡　二次創作の問題にも言えますね。よく解釈との対立で、作品と裸で向き合うことが理想とされるじゃないですか。ツールに限らずなにかのアシストを受けている感じは良くないので、それはない方がいい、あるいは自分でそれを生み出せるのが良い、というのが芸術に

実際には優れたマスターピースは、自身のなかにチュートリアル性を持っていて、単純な「無限の深み」とかではないんですね。（石岡）

はある。なぜリテラシーを延々高めるかというと、一つには自分で攻略法を編み出せるようになるためということが言われているわけです。ですが解釈と裸の作品という対立はやや単純すぎると思っています。

改めて自分の経験を冷静に考えると、なぜゲームから芸術や思想・哲学の方向に向かったかというと、その時は作品そのものの魅力だけではなく、そこに二次的な解釈群の厚みを見て、そこに惹かれた面も大きいんですね。攻略のしがいというものが、層の厚みという仕方で現れているので、「解釈の解釈」というものも決して否定的なものばかりではない。攻略の層がたくさんあるということですから。ゲームを取り巻く言説の状況では、昔はそこがあまり充実していなかったような気がします。パイオニアをめぐる英雄譚というか、「切り開いていくこと」自体の価値に依りすぎていたというか。開拓者が多かった時代の良さはたしかにあるんですが、それは逆に言えば、開拓したということだけが過剰に意味を持つということでもあって、そこを踏破していけばいいという状況にちょっと物足りなさを感じていたのかもしれない。

しかし現在の状況は、たとえ昔のゲームのリソースを使っていたとしても、別の仕方で価値を発見しているのであって、単に開拓することの価値には依拠していない。『I wanna be the guy』に開拓という新しさはないことになっているわけですが、そこに現れる新たな魅力を見ることによって、ゲームをテクノロジー的な語りやノスタルジーから自律したものとして考えることができるような気もしています。

黒瀬　いわゆる芸術経験一般みたいなものを考えるときに、芸術作品があって、それを経験するっていう二つの層があるとして、芸術作品そのものはチュートリアルではない。しかし、それを経験する、あるいは批評するってことは大いにチュートリアル的であるということですね。ゲームがチュートリアルのように見えるっていうのは、前回井上さんがおっしゃっていたように、ゲーム史のなかでチュートリアル性の高い表象を選びとっていったという歴史があるからですよね。

濱野　なるほど、作品とチュートリアルが未分化というか、一緒になってしまうような特性があると。

黒瀬　だから逆に言えば、人文系の教養だと、チュートリアル性があからさまな作品はダメである、という前提が存在している。

石岡　しかし、実際には優れたマスターピースは、自身のなかにチュートリアル性を持っていて、単純な「無限の深み」とかではないんですね。汲み尽くせないっぽい作品には、たくさんのチュートリアルがあるというか、マルチレイヤーなチュートリアルがある。より正確には、従来誰も考えつかなかったタイプのチュートリアルを生み出すのが、優れた作品であると言ってしまっても良いぐらいです。何度見ても新鮮っていうのを、みんなけっこう神秘的に語りがちなんだけども、実際にはその経験のそれぞれは、ひとつひとつの経路としてあると思うんですよ。サイクルと言ってもいいですけど。そういう経路が数多く多様な仕方で存在するのが名作である、という風に記述可能だと思う。場合によっては作家の実存または意思の統御を超えた、要するに自分よりも偉くなったような作品っていうのはいつもそういうものでしょう。「神が降りる」とか言われている側面もそういうことだし、今思えば僕はゲームにおけるチュートリアルの過程から普通の芸術経験を学んだことになる。

黒瀬　前回井上さんの話で「ルール」と「フィクション」をセットで学ぶっていう話があったじゃないですか。そういう意味では別に芸術全般に変わらないっていうか。

石岡　井上さんが言った面白い話で、フィクションに関わる表象が入っている方が、明らかにチュートリアルの過程まで見せることができるというのがあります。あるいは「心が折れにくくなる」かな（笑）？

黒瀬　いわゆる「オーダー (order)」、「秩序」という意味でも「順序」という意味でも「オーダー」というものは、やっぱりフィクションを介したほうがわかりやすい。そしてそれに表象がついていると。

井上　ちなみに僕のほうからもお聞きしたいんですけども、たとえばミニマリズムに対する批判とかありますよね。ミニマリズムはけしからんが、近代芸術の場合は何を見ればいいかわかるようになっている。そのほうが素晴らしい、と。そういう話と近いんでしょうか？

黒瀬　まあ、ミニマリズムやフォーマリズムだと、「作品の自律性」ってことと強く関わっているのでちょっとめんどくさいんですけど……　チュートリアルってことで言えば、１６、７世紀くらいまでの西洋絵画のほうが似ているんですよね。要するに物語 (ナラティヴ) の表象、物語 (ナラティヴ) をいかに説明するかってことに関する技法は完全にゲームなんですよ。さっき言った「オーダー」、つまり文字とイメージを使って画面に「順序」をつけてゆく技法ですね。だから「作品の自律性」っていう議論が強くなると、イデオロギーが全面に出てきてしまって……

石岡　多くの場合はね。だいたい、影響力を持った解釈説は、その全部が間違ってるということはないんだけど、副作用が大きすぎる場合は後から批判されるのかな、と思います。つまり、フォーマリズムの批評でしか見せられないような経験は、決してなかったわ

けではないんだけど、橋を壊してしまうような言説だったというか、リテラシーの高め方に対するモデルに秘教性が強かったことは間違いないので、そこにもう一度橋を架けていくことが大事だと思います。その場合、過去の遺物として単純に放棄するのではなく、再び攻略可能にすることで、別の批評を繰り広げなければならない。それが最終的にはノスタルジーとは別のものを生み出すのではないでしょうか。

あと、ミニマルは音楽と美術ではちょっと違うんじゃないかと思います。やっぱりミニマルミュージックの方が、アディクトとかもそうだし、テクノとかも通じているわけだから、よりゲームの理論に近いのかもしれない。

黒瀬　ミニマルとチュートリアルを考えたときに、たしかにミニマルにはチュートリアル性が明らかなんですけど、一方でミニマルアートは「崇高」っていうのがセットになってるんですよね。カントの言う「数学的崇高」みたいなことを意識してる。いずれそういう「崇高」に達するっていう確信のもとにチュートリアルを作っている感じがあって……

石岡　簡単に言うと「崇高」っていうのは、イメージから理念への移行の話なんですよ。粗雑な概略になりますが、カントにとって、知覚が実は数学的なものに関わっているところが面白い。カントのエステティクスは、「空間」と「時間」の形式と言われていて、それが数学的と力学的っていうかたちで扱われるんだけど、カントがおもしろいのは、それを概念にまとめていくのが「イマジネーション」と言われていることです。「想像力」によって知覚がまとめられていくんですね。

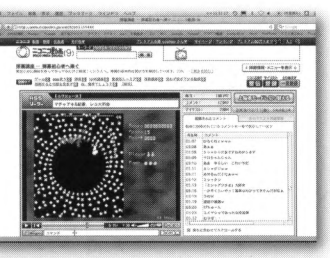
ポイントは、ミニマリズムもそうなんだけど、系列がバーっとあると、それはイメージで把握できる能力を超えてしまって、次々にめまぐるしく変わっていくのをまとめる間もなく翻弄されるっていう状態がまずあらわれると。それで一回苦痛を感じるらしいんですよ。でもその後「しかし……!」とか言う謎の反転が起こって（笑）、「しかしわれわれ人間は、それでも死なない」と。つまり本当に生命が脅かされているわけではないんですね。しかも「それについて考えることができる」と。つまり感覚や想像の領域から、思考の領域への移行を促す、みたいな発想です。

ただ、そこで起こるのは「不快」から「快感」への急速な逆流だ、みたいないわゆる「ドM」なものでもあって、一般に「崇高」って言うときには、思考が目覚めるっていうふうにはあんまり言われない。どっちかって言うと「不快」が「快」に反転する、みたいな側面で言われていますね。

黒瀬　つまり「スーパープレイ」っていうのがそうですよね。「神プレイ」はプレイヤーが神だから、われわれはプレイヤーにはなれないんだけれども、チュートリアル性が前面に出ることによって理解はできると。「それについて考えることができる」（笑）。

石岡　僕が紹介したい動画は、古典的なスーパープレイと現在のプレイ動画をつなぐことで、「それについて考えることができる」ようなものを選んだつもりなんですよ。

黒瀬　斑鳩や虫姫さまの神プレイとの違いですね。



石岡　たとえば東方ルナ攻略動画ですね。これは二つの動画を見るとわかりやすいんですが、「弾幕講座 ― 弾幕初心者へ捧ぐ」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm1155444）と「風神録例大祭版 Lunatic「安定」ノーミスクリア（解説つき）」（http://www.nicovideo.jp/watch/sm499857）を同じ人が実況している。前者は「弾幕風」を使ったチュートリアル動画で、後者が特に面白いんですが、タグに「ね、簡単でしょう?」という、「ボブの絵画教室」のセリフが入っている（笑）。簡単さを強調しているのが面白いです。コメントで「本当に普通か?」と言われていますけどね（笑）。放送大学的なチュートリアルになっている。「楽に避けられます」とか淡々と語っている。これは虫姫さまのような動画と比べると無理じゃなさそうな感じが漂っているんですが、もちろんやっぱりうまいわけです。

これもスーパープレイではあると思うんですが、昔とは大きく異なる点がある。アーケードのスーパープレイの場合、「スパる」というジャルゴンがあるんですね。ゲームセンターという公共の場なのに、後ろからプレイを見られて真似をされると怒るという、実存のかかったゲーマーコミュニティ特有の状況です。かつてのスーパープレイはそういう状況とセットだったんですが、実況動画以降の攻略では、「スパる」ことを悪とするような価値観の意味はほとんど失われている。したがって、ニコ動に上がっている斑鳩の一人ダブルプレイ動画が手元を見せていることや、虫姫さま動画の人が「415」というハンドルネームを持つこと（「虫姫さま ウルトラな 415 氏」）についてよくよく考えると、ある種の「集合知」に近い発想がみられるので、実際にはこれも現在の攻略の一例になっている。だから一見すると昔ながらの神プレイのようであっても、そこに対する態度は大きく変わっているはずです。もちろんより細かく考える必要がありますが、ここには確実に世代や時代の違いがあると思いますね。

濱野　ゲームセンターからニコ動への環境変化は、すごく重要ですね。つまり、ゲーセンではプレイヤー同士の「チュートリアル」的行為はタブーである、と。そこではゲーマーのスキルというのは、その主体だけが独占すべき暗黙知的資産（インタンジブル・アセット）として把握されている。まあ、対戦格闘やハイスコア競争がメインだったゲーセンのアーキテクチャにおいては、自分のゲーマーとしてのスキルが端的にどれだけ 100 円玉だけでえんえんとプレイできるかに直結していたから、それも当然のことかもしれません。でも、ニコ動では別に「100 円玉入れないとプレイできない」みたいな縛りがないから、他人にチュートリアルしたいという欲望が前景化する。そういう違いがあるということですね。

ヴァーチャル・エンヴァイロメントと表象の問題

石岡　「ヴァーチャル・エンヴァイロメント」っていう言い方がありますよね、ヴァーチャルな環境。たぶん、人工物と自然物の配分の仕方っていうのが、アジア圏は欧米と異なっていて、それは「箱庭」みたいなものに対する捉え方として現れる。エンバイロメントへの感情移入の仕方が違うのかな？

濱野　たしかに、さっきの「オワタ式」みたいなやつは、向こうの人はエンヴァイロメントとは思わないでしょうね。

黒瀬　そこをもうちょっと精密にしたいですよね。感情移入の仕方が違うっていうのは非常に重要で、たとえばJRPGにおける感情移入のタイプを、グラフィックの系譜から捉えられないかと思っているんですよ。

黄金期である９０年代JRPGで言うと、わかりやすく「ドラクエ型」と「FF型」がありますよね。「ドラクエ型」はキャラクターベースで世界観が作られていて、それは快調に今日まで続いているんですが、「FF型」の方はちょっとちがう。ふたつとも日本のコンシューマゲーム黎明期において、きわめて強力な感情移入のモデルを提供したにもかかわらず、「FF型」の感情移入はある時期から、趣味的には閉じた箱庭へ縮小し、古びていったように見える。でも少し注意深く観察すれば、そこにはキャラクター消費だけでは説明の出来ない、ゲームにおける物語（ナラティヴ）の表象と、没入の技法についての重要なヒントがあるんじゃないかと思うんです。その違いがどういうものかというと、キャラクターベースの「ドラクエ型」に対して、「FF型」は風景ベースのグラフィックなんですよね。「FF」といえば天野喜孝なんですが、彼の画集なんかを見てると、ゲームの世界観に対して風景を介した没入を促すような絵がとても多いことに気がつきます。

こういう画風のリソースはもちろん西洋美術史の風景画の歴史のなかにだいたいあるわけですが、天野喜孝の風景に関して言えば、とりわけ19世紀ドイツ・ロマン派の影響がダイレクトです。たとえばドイツ・ロマン派の代表的な風景画家、C・D・フリードリヒの《霧の海を眺めるさすらい人(1818)》（図８）みたいな作品は、もろに同じ構図ですよね。

一般にロマン主義や象徴主義の意匠というのは、サブカルチャーにおけるファンタジー世界の表象として好まれているけれども、たいていは風景というより装飾や色彩の趣味をトレースしてくることが多い。だからロマン主義や象徴主義といっても、イギリスのラファエル前派であるとか、フランスのモロー、ルドンみたいな趣味を経由して、大雑把に世紀末美術へ行ってしまう。ファンタジー系のイラストを描く人なら、クリムトとミュシャが嫌いな人を見つけるが難しいくらい、趣味的には硬直している（笑）。

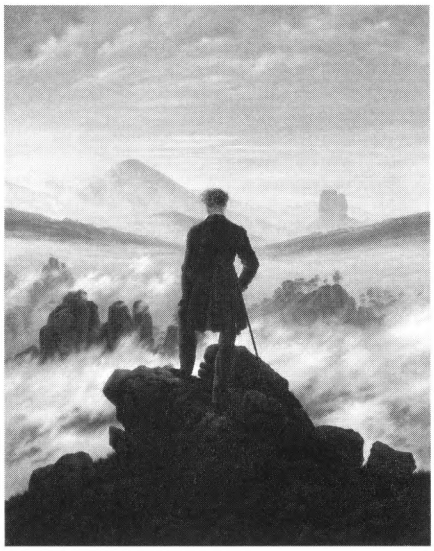
それに対して、ドイツ・ロマン派の画家たちがおもしろいのは、かなり「風景画」というジャンルにこだわった人たちがいたということです。教科書的な説明なので簡単に話しますが、さっきのフリードリヒやPh・O・ルンゲ(1777~1810)らは、絵画のジャンルのなかでとても地位が低かった風景画を、歴史画を超える最高のジャンルとして位置づけるべく、理論と制作を積極的に行った人たちです。彼らは当時もっとも卑俗な風景画とされていたオランダ風のリアリズム風景画と、神話を主題にしているために歴史画の亜種として地位を保っていたクロード・ロランのような風景画（図９）を統合しようとした。つまり図式的に言えば、「実在」の風景のリアリズムと、「象徴」を介した物語的風景を新たに交わらせようとしていた、ということですね。

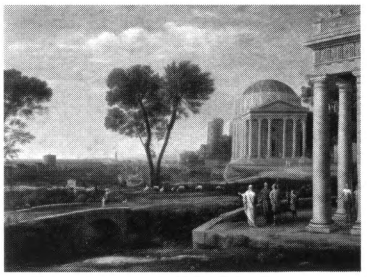
だからこそ、と言うべきでしょうがドイツ・ロマン主義の画家たちの「風景画」の幅はとても広い。フリードリヒ一人とってみても、たとえばさっきの《霧の海を眺めるさすらい人》やもう少し初期の《海辺の修道士(1809頃)》（図１０）といった風景はかなり象徴性が強いんですけど、晩年の風景画には面白い変化が見られる。《大狩猟場(1932)》（図１１）なんかになると、昔のような感情移入のポイントとしての人物が消え、人間の視点から観察された風景がかなり愚直に描かれてあるように見える。地平線が低く設定されていたり、フレームの近くが微妙に歪曲しているあたり、かなりFPS的イマージョンに近い（笑）。

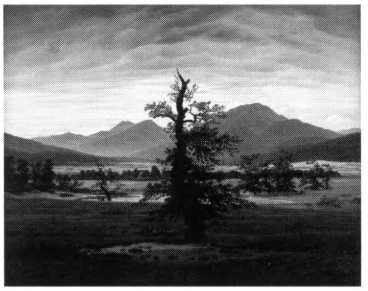
石岡　ただ、この風景画が面白いのは、光自体がね、どこか人間の精神によって色彩が人工的になってるんだよね。自然光じゃなくて、それこそ人間の精神によって把握された風景になっている。

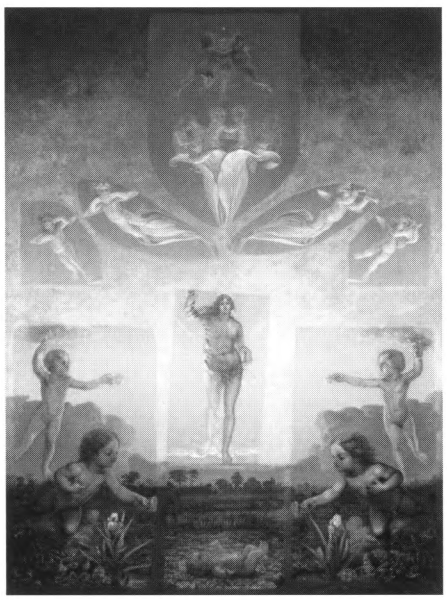
黒瀬　その通りですね。そういうところがドイツ・ロマン主義の画家たちの面白いところで、「実在」も「象徴」も手放さなかったことによる幅の広さなんですよね。《朝日のあたる村の風景（孤独の樹）(1822)》（図１２）なんかも、媒介的な人物はいないんですが、地平線の方から広がっているFPS的な風景が、近景に入ると視線は中央にある一本の樹へ集中してくる。よく見ると中景のほうに点々とあるのも同じ樹なんですが、全体として見れば中央の一本を差別化するために描かれている。空の方では手前の雲が、中央の樹の先端へ集まるようにわざとらしく傾斜していたり、光の表現への模索に入る前のフリードリヒの試みとして面白い。

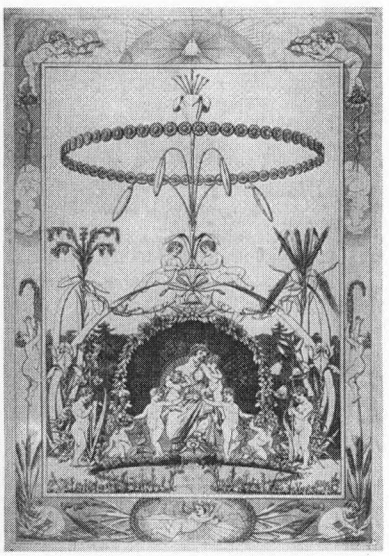
風景における光の問題、つまり色彩の表現に執着したのがルンゲという人で、さっき言ったドイツ・ロマン主義の幅の広さ、という意味ではルンゲは欠かせない画家です。ルンゲは３３歳で亡くなっているので作品が少ないのですが、絶筆となってしまった《大きな朝(1808-9)》（図１３）は、彼の「新しい風景画」の理念が詰め込まれた作品です。一見すると、この胡散臭い左右対称構図と装飾的な天使たちのどこが風景画なんだろうと思うんですが、ここでも重要なのは光なんですね。1805年に描かれた《一日の四時》（図１４）という連作が《大きな朝》の下絵になっているんですが、この時点でルンゲは、世界の多様性を独自の象形文字やアラベスク的構成を用いて、徹底的に象徴化しようとしていた。《一日の四時》だけを見れば、後に世紀末美術が好んだような装飾パターンの原型が詰まっているし、フリードリヒの風景画が志向していた空間性はゼロに近い。その意図はルンゲによれば、今や時代に遅れとなったキリスト教美術の図像学の体系を更新するべく、プロテスタントの信仰にふさわしい新たな「聖画像」を創造しようとしたらしい。その目論みは当然、風景画からは遠ざかっているように見える。でも面白いことにルンゲは、「ここ（新しい聖画像）からのみ風景画は生じなければならないだろう」と言っているんですね。



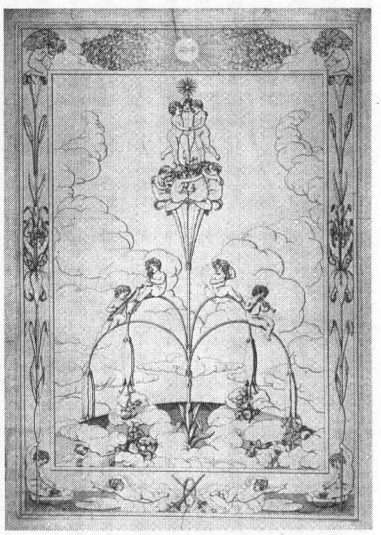








Ph·O·ルンゲ《昼》(1805 年)



Ph·O·ルンゲ《朝》(1805 年)

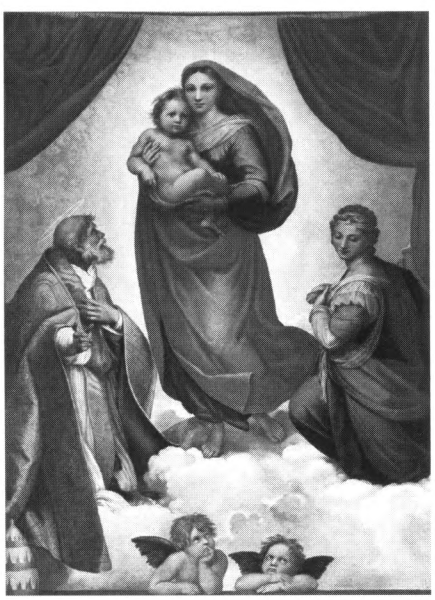
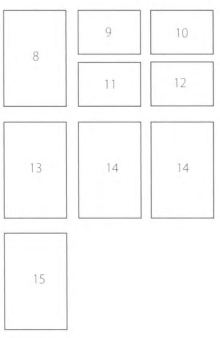


図 8 フリードリヒ《霧の海を眺めるさすらい人》
図 9 ロラン《デロス島のアイネイアスのいる風景》
図 10 フリードリヒ《海辺の修道僧》
図 11 フリードリヒ《大狩猟場》
図 12 フリードリヒ《朝日のあたる村の風景（孤独な樹）》
図 13 ルンゲ《大きな朝》
図 14 ルンゲ《昼》
図 14 ルンゲ《朝》
図 15 ラファエロ《サン・シストの聖母》



そこで媒介として光の問題が出てくる。ルンゲの考えでは、色彩には透明なものと不透明なものがあって、それぞれ観念的なものと実在的なものに対応している。《一日の四時》において世界の多様性を象徴化したように、《大きな朝》では、現実の不透明な色彩を、透明な「色彩のイデア」へと昇華させようとしていた。その二つが組み合わされたものこそが、ルンゲにとっての「新しい風景画」だったんですね。まあルンゲはラファエロの《サン・シストの聖母 (1513 頃)》(図１５) を見て、「これは明らかに風景画へ傾いている」とか言っちゃう電波な人なんですが (笑)、だからこそ、風景のなかに後の世紀末美術に見られるような象徴性や装飾性が入り込んでくる。ルンゲにしてもフリードリヒにしても、先立つ強い理念のおかげで技法や図像学の体系が掻き乱されてしまう、という状態に至るのがとても面白い。天野喜孝という人は、こういったロマン主義の幅の広いリソースをうまく扱うことのできた数少ないイラストレーターなんですよね。

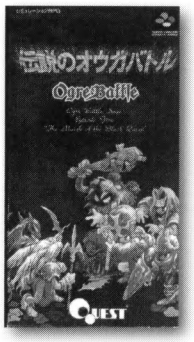
濱野　たしかに、子供の時から、「なんで FF って天野喜孝なんだろう?」とずっと思ってましたね。「そもそも、おかしくね?」って (笑)。だって、天野絵なんてファミコンで再現できるわけねーじゃん、という素朴な疑問がずっとありました。

井上　それは単純なところから言うと、なんで天野喜孝かというのは、ちょうど FF とかやりはじめる 86、7 年くらいにスクウェアが、グラフィッカーをたくさん雇うっていう経営上の意思決定をしている。それで、グラフィッカーの権限を強めるようなことをやっていたんですね。
で、それはいいとして、思い出したのは『高機動幻想ガンパレード・マーチ』のゲームデザイナーだった芝村裕吏さんが言っていた話です。彼が、ゲームのなかにおける「世界観」とは何か、ということを言っていて、80 年代に「世界観」というのはゲームのなかの絵というよりは、パッケージ絵のことだったと。パッケージ絵というのが、ある種の神話というか象徴的に作用していて、ゲーマーというのはドット絵で表示されるゲームをやりながら、パッケージを見て想像する、という世界が広がっていたんだと。そういうゲーマーの想像力をどうやってマネージメントするか、というのが重要だった時代が長く続いていたんですね。

黒瀬　それは重要な証言のひとつですよね。やっぱりキャラクター消費というのは、しかるべき環境がセットされ、ある程度そのスタイルが消費者にインストールされていないと難しい。だとしたら、ナラティヴなものを視覚的にどう消費させるか、どう没入させるかってことを考えると、「風景のなかにいるキャラクター」っていうのが便利な表象だったと考えられるんじゃないか。

井上　でも、素朴にちょっと思ったのは、天野喜孝の絵がどのレベルでどういうふうに風景的なものが使われてるかっていうと、僕の記憶する限りでは、パッケージの絵はやっぱりキャラクターのほうがでかい。僕がすごく明示的に覚えている天野さんの風景画は、『FF1』の OP のシーンですね。『FF1』は 100 万人やってないくらいのソフトなんですよね。天野さんの風景って、僕自身は攻略本と『ファミ通』で見てた記憶がありますね。

黒瀬　それは少し補足しておくと、キャラクターの「たたずまい」っていうのかな、風景のなかにキャラクターがたたずんでいるっていう描き方なんですよね。キャラクターベースのデザインと対比させると、たとえば「安彦立ち」みたいなキャラクターのポーズは風景から切り離されてキャラクターが自律してますよね。それに比べると天野絵や『ロマンシング・サ・ガ』の小林智美のようなファンタジー系キャラクターのたたずまいっていうのは、それこそフリードリヒが描く人物みたいに風景と切り離せない。風景ベースというのはそういう意味です。



濱野　それは冒頭で少し触れた、ゲームの財としての特性にも関係してて、結局ゲームって、買って封を開けてゲーム機に差し込むまで内容が分からない。だから、購入するかどうかの意志決定において重要になるのは広告なんですよね。いまだとレビューサイトとか 2ch とかかもしれないけど、当時はまず広告を見てから「没入」がはじまるわけですよ。……ただ、いま紙の広告見てもいっさい想像力なんて喚起されないから、雑誌は厳しいと思いますけど。

石岡　あと店頭とかのポスターの役割も大きくて、その点でアーケードにおける 80 年代前半のナムコは凄かったと思います。例えば 1985 年の『ドラゴンバスター』のポスターはとても想像力を刺激されるいいポスターで、今言われている天野的なものがあった。80 年代前半はナムコだけがそういう戦略をコントロールできていて、1981 年の『ボスコニアン』ですでに長岡秀星のようなイラストレーターを使って SF 系のポスターを描かせたり、しっかりやってたんですね。天野喜孝はもともと、ラノベ的なものから来てるじゃない?『吸血鬼ハンター D』(菊池秀行) とか……

黒瀬　しかし、天野的なファンタジックな風景、あるいはそのルーツである TRPG 的な世界観が急速に古びていったことも我々は知っているわけですね。そこで、天野的なものを引き継ぎつつ、キャラクターベースの世界観に接続しようとしたのが吉田明彦だったんじゃないかと思ってるんですよ。ぼくは『伝説のオウガバ

天野的なものを引き継ぎつつ、キャラクターベースの世界観に接続しようとしたのが吉田明彦だったんじゃないか。(黒瀬)

トル』(SFC、1993 年) がゲームとしても非常に好きなんですが、『FF5』(SFC、1992 年) と『FF6』(SFC、1994 年) のあいだに発表された『オウガバトル』のキャラクターデザインに、すでに天野的なものが注入されつつあるのがわかると思います。つまり吉田明彦は、天野喜孝の原画とドット絵の間にあるギャップ、あるいは『FF』ステータス画面の絵と、フィールド画面の 2D キャラ絵のギャップをひとつに圧縮するようなキャラクターデザインをしていたように見える。それは 95 年の『タクティクスオウガ』から、97 年『FF7』と同じ年に出た『ファイナルファンタジータクティクス』のキャラクターデザインに結実します。よく言われる「鬱顔」ってやつですね（笑）。見てると自動的に悲しくなってくる……

濱野　「フラグ立ってる顔」的なね（笑）。

黒瀬　顔だけではなくて、あの変に硬直した立ちポーズにも出てると思うんですけど、つまりナラティヴを背負ったキャラクター造形。天野喜孝の時に風景とともに展開されていたものが、吉田明彦のキャラクター造形にぐっと押し込められている。

濱野　たしかに、この吉田絵の顔ってすごくみんなパクるんですよね。アイマス MAD でも、吉田絵で描いた動画（にぎりがくさい P の「タクティクスオウガ風に　アイドルマスター　「団結」」http://www.nicovideo.jp/watch/sm6272109）ってのがあって、やっぱりみんな鬱っぽいキャラになってる（笑）。

石岡　このイラストがおもしろいのは、最初からスーファミの表現水準を考慮したデザインになってることだよね。

井上　ちなみに、みなさんに質問なんですけど、さっきおっしゃってた天野喜孝の原画とドット絵のギャップっていうのを小さい頃に見せられて、その二つの間を想像力で埋めろってことに無理を感じませんでした?何なの?みたいな（笑）。

石岡　そこには、なぜ初期のファルコムが重要だったのかということとも関係があると思いますね。1985 年の『ザナドゥ』(PC88 ほか) とかそのへんを見るとわかるんだけど、部分的にデジタイズを取り込んだ単色の実写背景みたいなのがあるんですよ。たとえば、ドラゴンのいるところの背景に二階調のフォトリアルなスフィンクスがいるとか。それも含めて、ファルコムのゲームはちょうど過渡期にあたるためだと思うんですが、過大評価されたり過小評価されたりと、けっこう泣ける存在なんですね（笑）。『ザナドゥ』とかを作った木屋善夫のゲームって、80 年代の日本の PC ゲームでは伝説的な一方、今から見ると古くなって消えちゃった系譜も含むんだけど、時代順に追っていくとその経緯がわかる。

例えば『ソーサリアン』(PC88 ほか、1987 年) とかで背景に古城が描かれてるんだけど、山がバーンってあってその山腹に古城がある風景を、横スクロールで描いてる。今見ると稚拙にすらみえるグラフィックなんだけど、そういうのをファミコンがちゃんと出来てたかっていうと、RPG ではほとんどなかった。

後期ファミコンでグラフィックがすごい RPG っていうと、『女神転生』(FC、1990 年) とか、コナミの『ラグランジュポイント』(FC、1991 年) のように、どこか『MOTHER』っぽい風景に走った傾向がある。要するにダンジョンや建物の内部をタイルで書き込むタイプのものが多かったから、ファミコンで作られていた『FF3』や『ドラクエ 4』までは、ファルコム的な古城がそびえ立つ風景みたいなものはなかったんじゃないかな。アクションゲームにはあったけどね。

ファミコンからスーファミにかけては、例えば『悪魔城ドラキュラ』シリーズのように、ドット絵というよりはスプライトに収める美学が支配的だった。つまり 16 × 16 のブロックが凝縮されている感じの背景がずっと支配してたわけで、そこをプレイヤーは想像力で埋めていた。それがだんだんスーパーファミコンの後期になると、あくまでもスプライトが単位でありながら、なんとなく四角いんだけどそこから解放されていくようなドット絵が生まれてきたわけじゃないですか。その過程っていうのは、基本的に技術的なイノベーションとして語れちゃうところがありますね。この時期って単純に技術が発展することによって表現力が増してくっていうサイクルがずっと続いた時代だったから。

吉田絵の重要性は、１９８０年代から９０年代にかけてのこうした過程を的確に要約している点にあるのだと思います。それから、媒介者としてもう一人忘れちゃいけないのは、ファミコン版『ウィザードリィ』(FC、1987 年) のモンスターデザインをやった末弥純でしょうか。だから天野絵をウィザードリィみたいに再現出来ないのかって言ってた人はけっこういたはずです。SFC における JRPG のイノベーションは、明らかにそうした夢の実現過程でもあったわけですね。

ゲームとは何か

石岡　ある程度は言葉で補えるところも多いんですけど、動画をあげつつ今までの部分で言えなかった話を拾ってみたいと思います。「ツクール」的なものとスーパープレイがニコ動ではよく媒介されていて、たとえば少し前に話題になった「伝説のクソゲーチーターマン 2」(http://www.nicovideo.jp/watch/sm1289422) は、後半が BMS による擬似『beatmaniaIIDX』風の音ゲー動画になってるでしょ。あれによって「チーターマン 2」が音楽系で盛り上がったのが面白いと思います。「チーターマン 2」の動画では、『ドラゴンズレア』のような古典的で笑えるクソゲー実況の質が、ツクール的な想像力と接続していて、それが流行った理由のひとつかなと僕は仮説を立ててるんです。もうひとつはうｐ主「わかめ」の「M-Challenge」動画で、「初代バイオハザードでナイフクリアを目指してみた。」(http://www.nicovideo.jp/watch/sm3470005) ってやつなんですけど、これ見られますかね?ただ非実況なんで、再生数はそこそこなんですよね。

古典的なスーパープレイ動画として、初代バイオハザードのナイフプレイは有名ですが、それは 3D 空間の精密な間合いの把握が

ゲームの3D空間に対する感覚の精度、つまり「当たり判定」的なものがダイレクトにぼくたちのリアリティを規定している。(黒瀬)

可能になったことが画期的だったんですね。そしてこの実況動画では、そういうスーパープレイの現代の姿を見ることができると考えています……　重要なポイントとして、ナイフプレイってのは、普通は逃げまくるのが基本で殺さないんですよね。でもこのうｐ主は「殲滅プレイ」を課していて、さらにメニュー画面を開くことによるモーションキャンセルを使わない。本当に王道でゾンビを切り捨てるってことを徹底してるために、最初はすごいヘタクソで、犬のような難所で死にまくってる。でもその制限プレイをやり切ることによって、いつの間にかバイオナイフプレイの第一人者に成長してるんですよ。

つまり、チュートリアルの過程が制限プレイによって生まれている。近年の実況動画と昔のスーパープレイはどのくらい違うのかっていう話があったと思うんですけど、この人はまさに、最初ヘタクソだったのが、いつのまにかスーパープレイヤーになっていく過程を動画にしているわけです……　ちょっと感動的ですらある。でも、これは実況をしてないから、チュートリアルの過程を見続けないとわかんないんですよね。だからリテラシーが結構いるんですよね、これを見て楽しむには。バイオってその意味ではリテラシーを要求するような、3Dアクションゲームの古典になっている面もけっこうあって。

濱野　実際、バイオハザードの実況はすごく多いんですよね。

石岡　やっぱりバイオハザードシリーズは、『マリオ64』とか『時オカ』とかと並んで日本における3Dゲームのひとつの金字塔であり、古典なんですね。ニコ動では、そうした古典の再解釈がものすごい精度で行われているわけです。

黒瀬　つまり、ゲームの3D空間に対する感覚の精度、つまり「当たり判定」的なものがダイレクトにぼくたちのリアリティを規定していて、『マリオ64』における「幕末志士」動画や、バイオナイフプレイ動画みたいなものは、そのリアリティの尺度を再設定したり、さらに精密に鍛え上げたりしていることは間違いないでしょうね。

石岡　このうｐ主「わかめ」のナイフプレイ動画は、古典的なスーパープレイと近年のゲーム実況の中間形態っぽいところが面白いかなと思います。その意味では先ほど紹介した『斑鳩』や『虫姫さま』の動画と似た位置付けができるかもしれません。

黒瀬　極端に逆算して言えば、どんなゲームでも実況によって生まれるチュートリアル性みたいなものを、何らかの形で埋め込めば普通に、みなさんに親しまれるゲームになると（笑）。あ、でも『マリオ64』はすでにそうなってるか……

石岡　あ、それと、全部が面白いわけじゃないんですけど、『M.U.G.E.N』のCPU対CPUのバトルって言うのは、井上さんのモデルだとどうなるんでしょうか？今の格ゲーって、もはや初心者は誰もプレイできなくなってるんだけど、これはCPUどうしで戦わせることによって、もはや目的が変わってるっていえばいいのかな……

井上　CPU対CPUで戦っている『M.U.G.E.N』の動画をドラマとして見れるっていうこと自体が記念碑的なんですよね。ゲームかどうかって言われると、ゲームをしているゲーマーなるものがいないので、プレイヤーに対するある種の批評的装置のようなものが駆動しますよね。僕がさっき、プレイヤーの認知だけでゲームが成り立つか、みたいな話をした時に、むかし英語で「auto school」という意味を間違えたことをよく例に出すんですね。「auto school」って「自動車学校」なんですけど、ふと、生徒も教師も自動化されてるのかな、とか勘違いした瞬間があったんです（笑）。

学校という装置では、生徒が自動化されていると全く意味がないわけですよ。教師はアウトプットをする役割で、生徒はインプットを目的として存在しているからですね。その一方で、ゲームのプレイヤーは単にインプットするだけの存在ではなくて、プレイとして何かを残し続けることによって、意図せずしてプレイすること自体が、受動的に遊ぶことと能動的に表現することが組み合わせるメディアなわけですよね。プレイヤーというのは、遊ぶ主体＝アウトプットの役割と、遊ばれる客体＝インプットの役割を背負った二重の装置になっている。

『M.U.G.E.N』動画の観客が成立するというのは、この二重性ゆえですよね。実況動画もそうですが、その場には顕現していないプレイヤーのクオリアみたいなものを、想起させる装置としてこれらの動画は機能しているわけですよね。受け手となるプレイヤーが不在であっても、能動的なプレイがアウトプットとして表現されているというだけで、受け手の存在も勝手に仮構されてしまう。

また、こういった「不在のプレイヤーの想起」ということがある一方で、『M.U.G.E.N』のプログラム組んでいる作者は、チートのプログラムを組む面白さで普通にやっているので、それは何の問題もなく作者にとってのゲームだといえるという側面もあるだろうと思いますが、みなさんは『M.U.G.E.N』をどういう風に見てますか？

石岡　僕はこう見てますね。あくまでもプログラムなんだけれども、相性によってランダム性が生まれるっていうか、そこで接戦とか神プレイが現れる。つまり神プレイがどういう状況に生まれるのかを探しにいく感じで見るんですね。普通はチートを入れるとつまらなく

なぜニコ動のゲーム実況が批評たりえているのかというと、それはまさに反復性と一回性の別様のあり方を提示できているからだと思うんですよ。（濱野）

なっちゃうんですよ。特にこういう自重しないタイプの場合は。でも逆に、接戦を生み出すためにレギュレーションをガチガチに定めるだけだと、通常の対人プレイと似通ってしまうというディレンマもある。だからこそ、チートを自重しないのにたまに生まれる名勝負は、ある意味神かなと思ってるんですよね。

黒瀬　発想としては、さっきの「オワタの大冒険」にしても『M.U.G.E.N』にしても、『コナミワイワイワールド』（FC、1988 年）的な発想ですよね。そこでそれぞれのキャラクターやガジェットが出てきた時に、それぞれのオリジナル固有のパッケージを外されてなお残っているものに我々が気付くかどうか。『M.U.G.E.N』であれば、それぞれのキャラクターの造形に託されたナラティブなり、装置みたいなものが際立ってくるんでしょうね。

濱野　『M.U.G.E.N』がやっているのは、ゲーム理論的な意味でのディシジョンメーカーが存在しなくても、そこに「駆け引き」や「神プレイ」みたいなものが擬似的にせよ発生しうるのだ、ということですよね。これは確かにちょっと変なことで、膨大な組み合わせを試していくうちに、それこそ適当な一回性に満ちた奇跡プレイがポロっと発生してしまう、と。今日も何度か出てきた言い方をすれば、ゲームというのは単純で反復的な世界、つまり決定論的なルール（法則）で支配された世界だと思われているんだけれども、時にそこから偶然性や一回性みたいなものが生成されてしまう。

今日の議論を通じて、結局のところゲームって何だろうと考えると、いま使った言葉を使えばオブジェクトレベルの「反復性」とサブジェクトレベルの「一回性」の関係にあると思うんですね。

「反復性」というのは、極めて決定論的でシンプルな法則に従っているということで、これは要するに自然科学的という意味での「自然」ということでもある。つまりコンピューター・ゲームというのは、単純な自然法則をアルゴリズム的に偽装した人工的環境――池上高志／鈴木健的パラダイムによれば、自然現象こそがアルゴリズム的な計算である、ということになるわけですが――である。これに対してゲームプレイヤーというのは、しばしばその人工的環境の擬似自然法則を見破っていく。今日の言葉を使えば「ルール・ブレイキング」をやってのける。超カッコよくいえば世界の裂け目を開示するのだ、と。

その一方「一回性」というのは、これはもう人文系では超オーソドクスなトークンだったわけで、すごく適当なことをいえば、文学でも映画でも芸術でも、基本的にはそこから作者の一回性なり単独性なり固有性を見つければ OK、みたいなゲームがずっーと展開されてきたわけですよね。これに対してゲームというのは、一見すると反復に満ちた擬似自然的な世界だから、そこには一回性はどこにもないように見えるんだけど、時として「神プレイ」的な偶然性というか、奇跡的体験を生み出してしまう。『M.U.G.E.N』でもいいし『雪道』でもいいんですが、ゲームはしばしばそのたくみな環境設計を通じて効率的に一回性を発生させる。つまり、これまでの芸術というのが作者の側の一回性を重視して、それを批評するというフレームワークでやってきたのに対し、ゲームというのはむしろ受け手の側、プレイヤーの側に一回性を効率的に感受させるような装置なんだ、と。

そしてゲームデザインないしはゲーム批評というのは、結局のところ「反復性」と「一回性」の関係、いいかえれば「システムとストーリー」、あるいはジュール的には「ルールとフィクション」、東さん的には「データベースと物語」という二層構造をめぐる言説だった。たとえば東さんの「ゲーム的リアリズム」っていうのは、『All you need is kill』の批評がまさにそうですけど、ループ（反復）する世界における選択の一回性をどうやって呼び込むか、みたいな話になっていた。

これに対して、なぜニコ動のゲーム実況が批評たりえているのかというと、それはまさに反復性と一回性の別様のあり方を提示できているからだと思うんですよ。それこそ今日取り上げた、「幕末志士」のマリオ 64 シリーズというのは、「緑キノコ」の挙動に関するルール（法則）を解釈的にズラしながらも、「迫り来る緑キノコから逃げる」という奇跡のような神プレイをやってのけるという意味で、

まさに「反復性」の破壊と「一回性」の発生を同時にやってのけている。いいかえれば、「ルール・ブレイキング」しながら「神プレイ」を並行させている。だからそれはすばらしいんだと思うんです。

井上　先ほどの黒瀬さんのおっしゃられたような「キャラクターの造形に託されたナラティブ」みたいなものっていうは、僕は、「ナラティブ」と呼ぶべきなのか、「ストーリー」と呼ぶべきなのか、ここらへんには非常に面白いネタがまだまだ詰まっていて議論がつきないところだと思いますが、濱野くんの言うとおり、物語といわれているような現象と、ゲームと言われている現象は、相性が悪いと思われているけれども、実はそうじゃない。事態はむしろ、まったく逆だということすらある。

この両者は、事実として截然とわかれているわけではなくて、相補的だったり、並行的に走っていたりするわけですよね。コンピュータ・ゲームのプレイヤーならば、これは難しいことじゃない。たとえば、5回も10回も戦ってなかなか勝てないようなボスキャラがいて、これをようやく倒せるようになる瞬間というのを考えてみれば、そこには反復もあって、反復をベースにしたところにはじめて物語も生まれる。エアーマンはなかなか倒せないんだけど、何度やっても倒せないものが倒せたときの感動っていうのもあるわけです（笑）

反復するシステムの中にこそ一回的な出来事っていうのは起こりうるし、その逆に一回的な出来事とされていたものも反復するシステムの中にいつでも回収されうる。ただ、そのどっちを前景化させて認識させるようなアーキテクチャを仕組むか、というようなことはコンピュータ・ゲームの作り手達がすごく悩んできたことなんですよね。例えば、『ピクミン』というゲームがありますけれども、数時間ほどプレイしていると、すごくミスをしやすい箇所が一つあって、操作を誤って、自分の部下であるピクミンをうっかりと自分で殺してしまいやすい場所が一つ仕組まれてるんですね。これはプレイヤーにとっては、単に「あ、ミスった」ってだけの反応でもありうるし、感情移入しやすい人だったらそれは事件でもありうるし、事件でもありうるし、反復されたものの一部でもありうるものをどういうリアリティによって回収するか、っていうのはランダムなものに過ぎないわけです。ゲームっていうのは、そういうものに満ちあふれていますね。なんだって、反復しうるものの一部として組み込まれうるし、なんだって事件になりうる。

『ピクミン』は、この構造にすごく自覚的で、こういうミスをプレイヤーがはじめてしてしまったときに、主人公がその事件が起こった日の日記のなかで「ああ、自分はなんてことをしてしまったんだろう」と書き留めるんです。この瞬間に、事件はまさしく「事件」として刻印させられる。反復するものと、一回性の間にある曖昧な領域の中にあるものを、ふんづかまえて、位置付けてしまうことでもってはじめて物語を駆動させている。

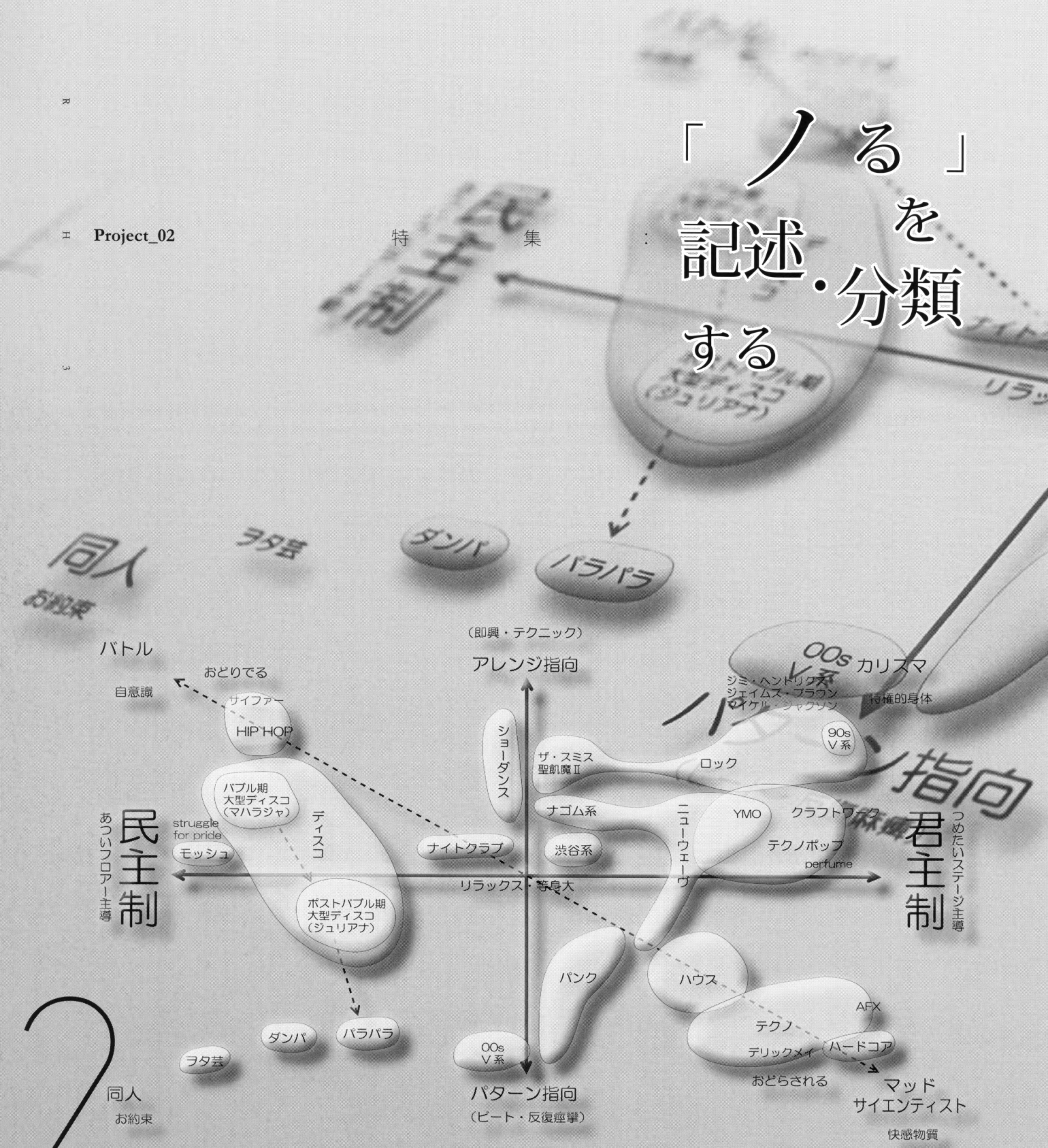
ニコニコ動画のコメント欄とか「実況」もそういうところがありますね。ゲームっていうのは、反復されるものと、一回的なものとの、どちらでもありうるような瞬間を無限に生み出していくようなプラットフォームのようなものです。その中から、一回的な喜びと、反復的なことの中にある喜びみたいなものを上手く掴み止めて提示させるアーキテクチャとして、ニコニコ動画は機能してます。「あ、またこれだ。やばい、やばいやばいやばい。これはやばい一……あー、キタコレ!」みたいなコメントはわかりやすいですけど（笑）「キタコレ!キター!」みたいな一回的な瞬間については、既存の枠組みでも語れるんだろうけれど、「あ、まただ!あ、コラ、ちょww うざwかんべん、あー、またかよ。」あたりの反復するような部分については、既存の「一回性」みたいな話だと、議論の埒外の部分として、扱われなくなってしまいやすい。でも、その埒外だと思われかねないような部分との関係性の中でしか、見出しえないものをこれだけ、わかりやすく提示してみせてくれている、っていうのがこれらの実況のすごさですね。反復の中にこそ、現れる世界ですよね。

黒瀬　みなさん長時間ありがとうございました。

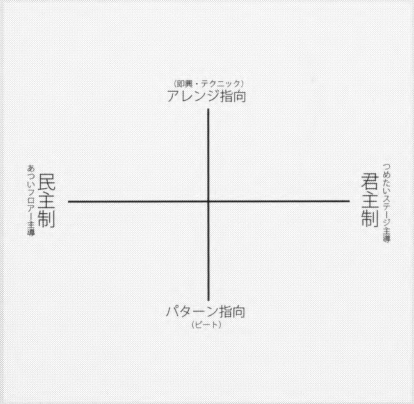
反復するシステムの中の一回性か、一回性を反復するシステムに回収するか、どちらを前景化させて認識させるアーキテクチャを仕組むのかをコンピューター・ゲームの作り手たちは悩んできたんです。（井上）

Project_02 特集：

「ノる」を記述・分類する



ここにさまざまな音楽ないしダンスの受容のされ方を比較・分類すべくマップを作成した。もちろんさまざまな現象をひとつの基準のもとに整理するというやり方は多分に暴力的であるし、じっさい、マップとして破綻している部分もあるだろう。しかし、「ノる」という言葉で表現されているものが実は非常に多様なものであることも周知の事実である。ロックのノリと、ヲタ芸のノリが違うことは、誰の目にも一目瞭然だろう。しかしながらこうしたノリの違いは、しばしば「趣味の違い」「文化の違い」として片付けられ、「差異」として批評的に取り出される機会があまりにも少なかったように思われる。それらを強引にでも相互に関係づけることによって差異を分析し確認すること、これがこのマップの意図である。そしてすべてのマップがそうであるように、マップの暴力性は、「なるほど！」「ここは違う！」等議論を誘発するためにある。以下がマップの解説文である。完成版ではなく、議論のたたき台としてこのマップを提示したい。



ノ る マ ッ プ 解 説

文＝伊藤亜紗

縦軸

縦軸は、「音」および音に対する「身体運動」の質をあらわす。つまりオーディエンスが何に対してノっているのか。下に行くほど《パターン志向》が、上に行くほど《アレンジ志向》が強まる。下端の《パターン志向》とは、端的に「反復志向」であり、機械的な「ビート」や体に突き刺さるような「パルス」、高速の「痙攣」を愛好する生理的・神経的なノリである。体がミニマルで単調な刺激によって動くに任せる、あえて言えば白人的なノリである。軸にそって徐々に上に移動していくと、次第にビートよりもメロディが勝るようになる。中程でリズムは人間的な情感やうねりを獲得し、入り組み、その複雑さを増す。《アレンジ志向》とは、上に向かうにつれて増すこの複雑化の傾向を指す。アレンジ志向は、高度なテクニックに支えられた「即興性」のしなやかさ、巧みさをその興奮のポイントとする。体の各部位ごとの可動性が大きくなり、手、足、胴体がバラバラに動く。体自体がリズムを生み出すような、黒人的なノリである。

横軸

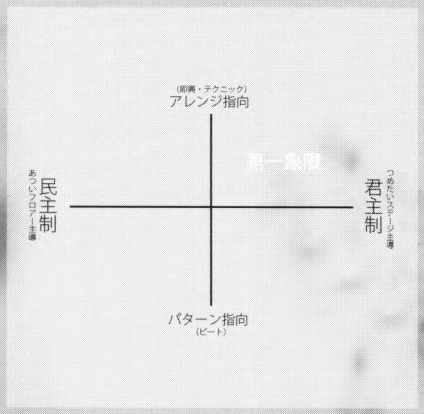
横軸は、「ステージとフロアの関係」の質をあらわす。つまり空間内でどのようなコミュニケーションが成立しているのか。真ん中より右では主導権はステージにあり、基本的にはオーディエンスはステージのほうを向いている。右端はステージの支配力が最高度に達する《君主制》の状態である。パフォーマーはいわば「王」としてその場に君臨し、無条件にその存在を肯定され、オーディエンスは王に対して絶対の服従ないし崇拝の関係にある。フロアとステージの距離は遠く、王は冷たい。《アレンジ／君主制》の場合、支配はパフォーマーの身体の特権性（王の血統）に支えられており、右上に行くほどその身体は代理不可能なものとなり、生身の身体がアウラの背後に隠れてしまうまでになる。身体がそこに存在しさえすれば、仮に歌や踊りがなくとも、オーディエンスは熱狂しノることができるだろう。先日急逝したマイケル・ジャクソンがライブ・イン・ブカレストで見せた「登場から２分間仁王立ちしつづける」というパフォーマンスは、まさに「踊らずして踊らせる」という事態の典型である。こうして右上の極点において、パフォーマーはカリスマとなる。こうなると、パフォーマーのリズムそのものがアウラ的遠さを際立たせるから、オーディエンスはそれに熱狂することはあっても、それに同期して踊ることはない（複雑すぎて同期できない）。まとめると、パフォーマーの「身体」に対して「精神的・内的」にノるのがこの領域である。

他方、《パターン／君主制》の場合、支配はパフォーマーの散布する刺激＝快感物質に支えられている。パフォーマーの身体自体が熱狂の対象になることはなく、オーディエンスは、パフォーマーの作り出す刺激を生理的、神経的に求め続ける。オーディエンスが刺激に反応するのはパフォーマーへの忠誠心や崇拝を表現するためではなく、ただ体を刺激にまかせて反応させているにすぎない。しかしこの「忠誠心なき服従」こそ完全な支配であるともいえる。君臨するパフォーマーはいわばマッドサイエンティストであり、オーディエンスは脳なきゾンビあるいは機械の群れである。パフォーマーの「刺激」に対して「生理的・神経的」にノせられているのがこの領域である。

真ん中より左は、ステージとフロアの境界が曖昧になっていたり、フロアがステージ化していたり、ステージがそもそも存在しなかったりする《民主制》の状態である。ゆえに左端は「あついフロア」と名づけた。右半分がパフォーマー名および音楽のジャンル名によって占められていたのに対し、左半分は必然的にダンスの名前やハコの名前が多くなる。左半分上側の《アレンジ／民主制》では、左上の極に近づくほどフロアは超絶技巧の見せ場になり、それぞれ自身の技を披露する参加者たちが、ときに熱く自己を主張し、ときにむせ返るような色気でアピールする。自分の体をより格好よく見せ、よりモテる（見られる）ためのリズムである。左上の極点においては、フロアにいる参加者の自意識がぶつかり合う、バトル的な状態になる。オーディエンス同士が互いに挑発し挑発されることで高まっていくノリがこの領域である。中心線の左半分下側の《パターン／民主制》の場合、多かれ少なかれ共有された「振り付け」を、フロアにいる複数人で踊る。同じリズム（趣味）によって共同体を可視化するためのノリであり、同人的、マツリ的傾向が強い。しばしば事前に練習しておいた振りの「披露」となるこの領域は、即興性からは遠いが、ノることに含まれる「お約束」の要素を最大限にひき出した領域である。振り付けの「お約束」だけでなく、特定の楽曲をネタ的に参照することでフロアの共同体的な一体感を強めるあり方も、この領域に含めた。つまり「ネタであるからノる」のであり、その場合、「ノること」はそのまま「当の楽曲をネタとして承認すること」に等しい。

横軸の面白さは、じつは両端以上に真ん中付近にある。ここは、ステージとフロアのコミュニケーションがもっとも盛んな領域だといっていい。ステージ上のパフォーマーはもはや王のような遠く崇拝すべき存在ではなく、等身大で、親近感のある、同輩あるいはマスコットのような存在である。この近さは、オーディエンスとパフォーマーがメンタリティやファッションにおいて似ている、あるいはネタを共有しているが故の文字どおりの近さもあるが、他方で、パフォーマーが自己をキャラ化して、そのキャラ化の身振りにコミュニケーションを誘発する機能をもたせる、という場合もある。つまり、「自己陶酔」「パロディ」「キョドる」など、オーディエンスに突っ込まれることを折り込み済みとしたキャラを、パフォーマーが演じるのだ。バラの花を投げられる、野次を飛ばされる、など「突っ込み」の具体例は後に触れるが、それらがあくまでパフォーマーに誘発されたものである点で、こうしたキャラ的なパフォーマーはかろうじて中心線の右側に位置する。中心線を超えると、椅子とテーブルのある席でリラックスしたオーディエンスが、好きなときに好きなようにステージに反応する「キャバレー」や「ナイトクラブ」の領域である。

ところでマップには、斜めに走るもう一つの軸がある。これは左上を《おどりでる》、右下を《おどらされる》とする、自発性／他力性の軸である。「ノる」という現象の面白さは、ただ「おどる」のではなく、自ら「おどりでる」側面と他者に「おどらされる」側面が、さまざまな配合で混じり合っていることである。



第一象限

コール・アンド・レスポンスとエア・ギター

アレンジ志向かつ君主制、つまりステージにいるパフォーマーの身体がもっとも礼拝的価値を帯びている象限である。この象限に登場するパフォーマーたちは、TV 番組や CM、映画への出演などマスメディアを積極的に活用し、いわゆるスターシステムとの親和性が高い。その身体はオーディエンス＝消費者にとっては礼拝的価値の対象であり、企業家たちにとっては投資の対象である。ライブ会場で目にされる生の身体は、メディア的な遠さを背景にした、逆説的な近さである。

この象限の典型はロックである。ロックのステージに典型的に見られるコール・アンド・レスポンスは、「呼びかける一者」と「応じる多数」という一方的な服従関係を確認するための儀式だといえる。ちなみにコール・アンド・レスポンスは、もともとはゴスペルにおいて文字の読めない人に歌詞を教えるための一種の教育法であった。興味深いのは、一者と多数のあいだで交換されるのが「声」だということである。「声の大きさ」は「ノリの良さ」に比例し、「ノリの良さ」はさらに「崇拝の度合い」に比例するという関係が暗黙のうちに前提されている。ノリの能動性は、ここでは信仰告白である。

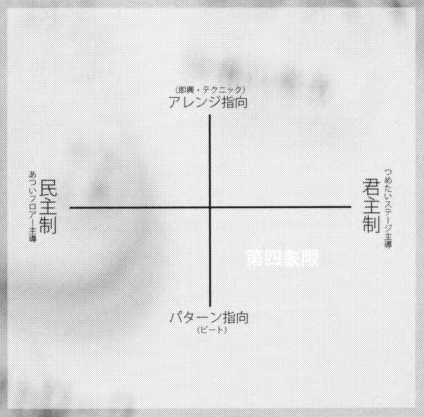
ロックにおいて音楽以上にパフォーマーの身体が崇拝の対象であることを示すのが、「エア・ギター」である。エア・ギターは、マイクスタンドをギターに見立てて弾く真似をするところから 70 年前後に始まり、エルヴィス・プレスリーやクイーンのフレディ・マーキュリーらによってさかんに行われた。エア・ギター＝弾き真似は「舞台上で死ぬ」のと同じ、文字通り演技にすぎないが、それが伝えようとしているのは、「弾き真似せずにはいられないくらいオレはノってしまっている」というパフォーマーの内面の状態である。とはいえ、エア・ギターという演技が伝えようとしている内面が、本当 のものであるかどうかはもはや問題ではない（演じられた内面であっても構わない）。だからこそ、エア・ギターやそれに付随する決めポーズが、しばしば物まねの対象になるのである。ファンによる物まねの場合、アイロニカルな含意はなく、そこにあるのはパフォーマーの演技された「ノる」を自分も演じてみることによって本当に「ノる」という、ねじれた事態である。物まねによる「ノる」はパフォーマーの身体への想像的な同一化であり、自身の身体を忘却することによって成立する。

テクノポップとキャラクターバンド

ロックにおいて崇拝の対象になるのが、演奏する身体、テクニックをもった強い身体であったとすれば、演奏しない身体、できそこないのユーモラスな身体を愛好の対象とするのが、テクノポップである。Devo の名前の由来が De-Evolution つまり「退化」であることに象徴的だが、人間に成りきれないロボットのピコピコ感、デジタル感を人間がトレースする。ロックが１９世紀的な強い主体、強い作家性を主張していたのに対し、テクノポップが主張するのは「アーティストという存在そのものの希薄化」である。多くの場合複数人から成り、そろいのユニフォームを着たパフォーマーたちは、プロダクトとしての人間＝ロボットである。どこか人を喰ったような極端に少ないその身体動作は、オーディエンスにとっては、その音とは切り離せないマスコット的な愛好の対象となる。オーディエンスはそれを愛好するが、文字どおり同じ動きをすることはない。身体そのものではなく身体の動きに特別な価値を生み出しているという点でテクノポップは、「ダンス」という契機をもっとも戦略的に利用しているジャンルのひとつであるといえる。

よりマップの中心に近い部分、つまりオーディエンスとの距離が近い領域に位置するのは、等身大の「渋谷系」と、前述したように自己をキャラ化することによってオーディエンスとのコミュニケーションを発生させるバンドである。こうしたバンドをここでは仮に「キャラクターバンド」と呼ぶことにしたい。日本におけるキャラクターバンドの代表といえば言うまでもなく「聖飢魔Ⅱ」だろう。そのデーモン小暮閣下がライブを「ミサ」と呼ぶのは、前述したようなロックの礼拝構造をパロディ化しているといえる。キャラ化するといっても横軸より上にあるのはあくまで強い主体としてのキャラ化であり、自己肯定、自己陶酔の傾向が強い。オーディエンスはしばしば「笑う」という仕方でこれにノるが、それはナゴムのように過度に下品であったザ・スミスのようにキャンプ的であったりする、パフォーマーの演劇的な振る舞いに対してである。ザ・スミスのボーカル、モリッシーはオスカー・ワイルドに心酔していたが、キャンプの命名者スーザン・ソンタグにとってワイルドこそキャンプの理念形であったのは示唆的である。

マップには記していないが、補足として、パフォーマーの身体を礼拝するという体験の構造からすると、儀式、演劇、ダンスなど、客席のある空間、つまり劇場や競技場で行われるすべてのライブパフォーマンスはここに含めるべきだろう。その場合、椅子に押さえつけられたオーディエンスの体は、目に見えてに動いてはいないかもしれない。しかし、リズムやテンションの変化を身体的に共有しているならば、それはステージに対してノっているのだとここでは考えたい。精神的・内的にノることを、椅子はオーディエンスに促しているのである。

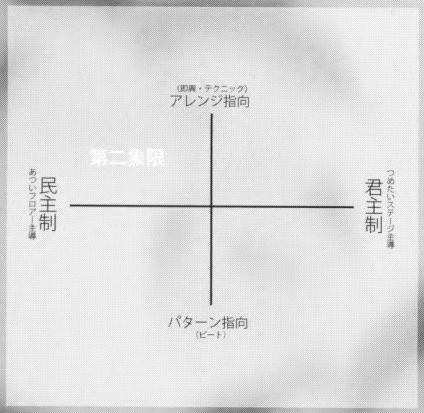


第四象限

AFXの「顔」とパンクの「いま・ここ」性

第一象限においてはパフォーマーの身体が、オーディエンスのさまざまな感情移入や価値を引き受けていたが、第四象限では、音楽的な刺激がじかにパフォーマーからオーディエンスへと伝播する。スターミュージシャンからDJへ。コンサート・ホールではなくクラブへ。この象限の典型はテクノである。楽器を演奏するかわりに機械を操作する彼らの身体は、限りなく透明である。この透明さを、文字どおりの不在として提示したのがとエイフェックス・ツイン（AFX）である。彼は、1998年の恵比寿ガーデンホールでのライブの折、ステージ上に一度も姿をあらわさず、終始舞台裏でDJプレイをしたのだ。この振る舞いがただのいたずらではなくアイロニーとして機能するのは、彼が、その一方で、PVやジャケットにおいては自身の顔のイメージを執拗に増殖させていたことである。彼にとってDJプレイもまた、イメージのように一方的である。それは一方的であることによって人を支配するのである。

パンクは、楽器を「弾かない」というより「弾けない」ところから生まれたパフォーマーの身体の反復性、痙攣性である。ロックの一つのスタイルと見なす事もできるが、オーディエンスのノリ方が精神的というよりは衝動的なものであるため、下半分に位置づけられる。ただし、ステージからフロアへの衝動の伝播は、テクノのように音の刺激を介した支配ではなく、パフォーマーの身体のノリが直接オーディエンスに伝わるという、感染型の伝播である。ステージとフロアの境界はしばしば侵犯され、「距離」ではなく「距離の確保できなさ」によって、オーディエンスを巻き込むノせる。歌詞が挑発的であるのは言うまでもなく、フロアに向かって臓物を投げつる、爆竹や花火を投げ込む、全裸でステージから放尿する、など過激なパフォーマンスも頻出。テクノが、反復による陶酔感によって永遠性を感じさせる「ノる」だとすれば、パンクは、攻撃的で瞬間的ないま・ここ性の強い「ノる」である。いま・ここの「ノる」はしばしば伝説化され、伝説として永遠化する。



第二象限

ヒップホップの「名乗り」とモッシュの匿名性

民主制かつアレンジ志向のこの領域は、オーディエンス個々人が自己の身体や技能を見せつつ自発的に「おどり出る」領域である。誰もが、多かれ少なかれ他のオーディエンスに見られることを前提として自己アピールする。「見られる」が「見せつける」まで強まっている点において、この象限の典型はヒップホップである。ブレイクダンスにせよ、MC バトルにせよ、ヒップホップにおいて自己主張は他者の攻撃（dis）とセットになっている。つまり、ヒップホップにおいては、音そのもの、身体運動そのものに対する「ノる」に加えて、バトル特有の「ノる」、つまり形勢の有利不利を判定する興奮もセットになりっているのである。

今さらだが、「MC」つまり「master of ceremonies ＝司会＝盛り上げ役」をその不可欠の要素として取り込んだというのは、ヒップホップの非常に面白い点である。ヒップホップが、もともとは地元の野外パーティに出自を持つことは知られているが、ダンスやゲーム、BBQ などさまざまな催しものがなされる雑多な空間に求心力をもたせ、そこにひとつの共同体を「作り上げる」ことが MC の役割だった。つまり、ふだんからそこにあるが目に見えない地域の共同体を、はっきりと目に見えるようにすることがその役割だったのである。現代の日本でも、大宮や八王子などの路上で、数人のラッパーやビートボクサーがフリースタイルでバトルをしつつ、通行人を巻き込んだり、周囲に人だかりを作ったりする「サイファー」というゲリラ的なイベントが開かれることがある。地元との結びつき、共同体の創出という意味で、サイファーは小規模ながら MC が本来もっていた機能を引き継いでいると言える。

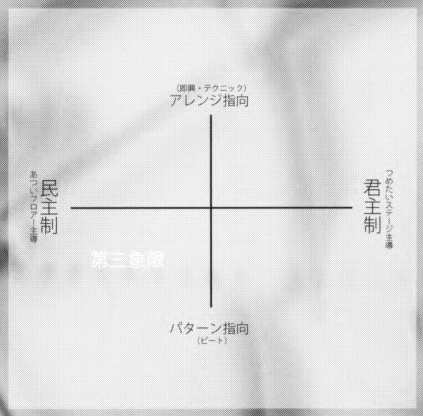
（余談だが演奏の合間のトークという意味での MC が長い事で有名なのは KinKi Kids である。ライブ時間の半分以上を MC に費やすことも少なくなく、こうなるともはや「ライブのバラエティ化」である。反対に、安室奈美恵はまったく MC を入れない。自分について語らずにむしろ衣装や舞台装置をつぎつぎ「着せ代え」していく、ショーに近いライブのスタイルである。）

ヒップホップのバトルが各人の「名乗り」を前提にしているのに対し、むしろ匿名化することによってフロアを身体的に加熱させるのがモッシュである。モッシュのなかでももっとも激しいものとして、ウォール・オブ・デスがある。これは合戦のように左右に分かれて曲が始まったとたん突進して体当たりするというものである。フロアの過激さで特筆すべきバンドは、Struggle for pride である。ヒップホップが言葉によって個人を際立たせるのとは対照的に、SFP のボーカルは極端に小さく、ギターノイズバンドに聞える。しばしば野外で行われるライブでは、曲の始まりとともにフロアは乱闘状態になる。とはいえ、それはまったくのアナーキーな「カオス」ではない。曲始まりを待つのはもちろんのこと、あいさつそのほか様々な「礼儀」が存在する。

自己アピールのディスコとナイトクラブ

マハラジャに代表されるバブル期の大型ディスコは、フロアの客たちがダンスの技というよりは身体を性的にアピールしあう空間である。お立ち台という「フロアの中のステージ」の存在は、いかに見られること、挑発すること目的とした場所であったかを象徴するものだろう。バブル以降の庶民派のディスコ、ジュリアナ 東京になると、激しく腰をくねらせ踊り狂う光景は影をひそめ、より動きの少ない、単調でクールな踊りが主流になる。これがパラパラの土壌となった。

コットン・クラブに代表されるナイトクラブは、ステージの演奏やパフォーマンスをフロアが一方的に受容するという意味では「ステージ主導」のように見えるが、フロアの客が飲食や談笑をしており、聴きたいときだけ音楽に聴き入るという自由な聴取が基本であったことを考慮して、フロア主導の第２象限に入れた。もちろん、その背後にあるのは、ステージは黒人、フロアは白人という非対称な関係である。デューク・エリントン楽団など大人数編成によるスウィング・ジャズが演奏され、手前のステージに踊子たちが次々と出てタップダンスやアクロバット的なダンスを客に披露した。他にもキャバレーやサーカス、ストリップなどいわゆる「ショー」は第２象限の縦軸に近いあたりに位置づけられるだろう。



第三象限

ヲタ芸とパラパラの近さ

パターン志向かつ民主制、つまり個人の主張よりむしろ集団の一体感を重視する象限である。多かれ少なかれ「決まった曲」に対して「決まった振り」を「一斉に」踊る。匿名性が高いが事前に相当程度の「振り」の練習が必要であり、個人の努力度や技術がアレンジ志向よりも低いというわけではない。ダンスは高度かつ高速、職人的な正確さが求められる。典型というとおかしいが、イメージとしては阿波踊り的なノリである。場のテンションは祭りに近い。阿波踊りの「えらいやっちゃ」「ヤットサー」のように、掛け声を伴うものが多いのも特徴。ライブやパーティはオフ会的、発表会な役割も兼ねている。

ともにしばしば「阿波踊り的」と形容される、「ヲタ芸」（オタク文化）と「パラパラ」（ギャル文化）がこの象限に含まれる。「ヲタ芸」はアイドルや声優の曲に対する踊りであり、オーバーアクションが基本。親衛隊に起源を持つ。「パラパラ」はユーロビートに対する踊りであり、手は複雑な動きをするが、顔は基本的に正面、足は左右に動かすのみである。もともとは前述のマハラジャやジュリアナで黒服と呼ばれるスタッフと常連客のあいだの遊びとして始まった。オタクとギャルという本来相容れないはずの文化を背後にもつこの２つの踊りの美学的・構造的な近さは、DJ テクノウチが『読む音楽』の中で記述しているとおりであるが、そこにあるのは、アレンジの余地をできるだけ排除した「ノリのオートメーション化」という事態である。テクノウチが採録している「ハロプロ系 DJ」（モーニング娘。まわりの楽曲のみをプレイする DJ）の言葉を引用すれば、「オリジナルを全尺でかけないとファンが怒る。アレンジなんてもってのほか」だという。第三象限のパターン志向の特徴は、第二象限のパターン志向と異なり、アレンジの嫌悪という排他性を持っていることである。パターンから外れるものや単純に知らないものに対しては、まったくノらない。音楽だからノるのではなく、パターンだからノるという発想である。

ここにあるのは、消費の対象以上に消費の方法を共有する趣味の共同体である。その方法は、ネット上のコミュニティ内での情報交換、TV や教則映像、動画共有サイトを通して共有＝練習されるが、このことは「ノる」ことが、いま・ここにある刺激のみに没頭する刹那的なものではないこと、むしろいま・ここの背後にある約束や、世界観、キャラクターといったもの込みで成立していることを示している。より正確にいえば、「いま・ここ／背後」という区別自体が、パターン志向と「ノる」の結びつきによって、曖昧になってきているといえよう。また、パターン志向と「ノる」の結びつきは、ニコニコ動画の人気楽曲に対して「特定のポイント」で「特定のコメント」が弾幕状に大量投下されるという事態と同じ構造を持っている。テクノウチは「ニコ動が仮想ダンスフロアになっている」ことを指摘しているが（『ユリイカ　2008 年 12 月臨時増刊号』）「ダンスステージのニコ動化」とでも言うべき逆の傾向も見られる。それは、「DJ やパフォーマーが目の前にいない状態でノる」という近年顕著な傾向なのだが、この点に関しては座談会を参照されたい。

ヴィジュアル系の変質

ヴィジュアル系バンドのうち、とくに 2000 年以降登場したポップでキッチュなヴィジュアル系バンド（オサレ系）に対する振りも、かなり事細かく決められている。近年特徴的な振りとしては、メンバー紹介の時などにおける「咲く」がある。左右の手を上にあげて閉じたり開いたりしながら、メンバーの名前を高い声で叫ぶ振りであり、「私を抱いて」の意味を持つ。BACK-TICK や L'arc-en-C'iel など 90 年代のヴィジュアル系バンドであればロックの拳を突き上げていただけのところが、決められた求愛の振りに変わっているのである。マップ上でいえば、第一象限のロックの一部から第三象限への移動。ヲタ芸やパラパラに比べてステージとの結びつきが強いため、軸にまたがる位置に配置した。

ネット時代のノリ・音楽・コミュニケーション

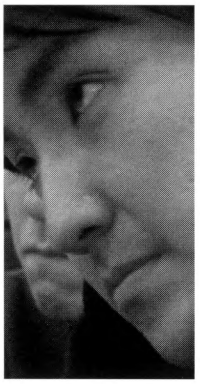
テクノウチ × tomad × 冨田明宏 × 左腕 × 藤城嘘

司会：永田希　企画・構成：永田希、伊藤亜紗
2009年4月26日　歌舞伎町ルノアールにて収録

PROJECT_02

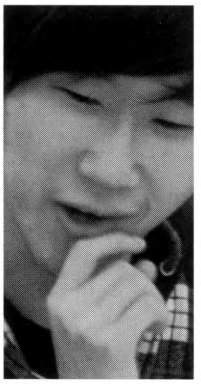
DJ TECHNORCH（DJテクノウチ）

レーベル 999 Recordings を主宰。DJとしては「DENPA!!!」「MEGA PEER」「MURDER CHANNEL」などさまざまなイベントに参加し、フロアを盛り上げる。08年に同人音楽評論本『読む音楽』（999Recordings）を出版。



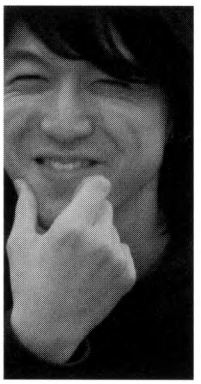
tomad（トマド／トウマッド）

1989年生まれ。2005年にSyemとともにネットレーベルMaltine Recordsを立ち上げ、DJテクノウチ、imoutoid、CDRほか多くのアーティストの楽曲をリリース。またDJとしても「DENPA!!!」他多数参加。某私立大学哲学科在学中。



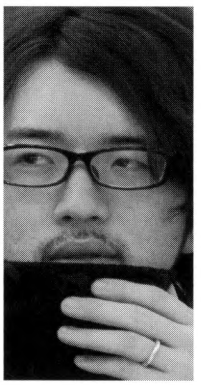
冨田明宏（とみた・あきひろ）

1980年生まれ。音楽／映像の評論／ライター。『bounce』『エクス・ポ』『アニソンマガジン』など多数の媒体に寄稿。メールマガジン『パトス・ハメ』責任編集。この5月に著書『アニソンマガジン 00年代「萌える音楽」総決算！』（羊泉社）を出版。



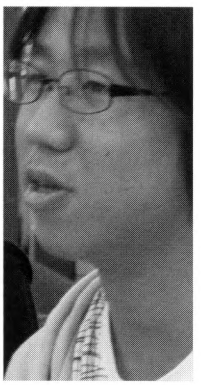
左腕（さわん）

1982年生まれ。ネットレーベル青春不眠を主宰し、建設中、三毛猫ホームレス、imoutoidなどの楽曲をリリース。イベント「都市と星」を開催。また1057名義でグラフィックデザイナーとしても活躍している。



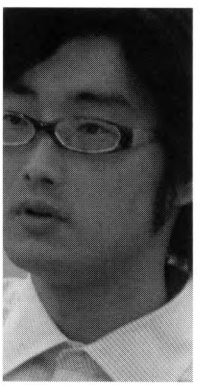
藤城嘘（ふじしろ・うそ）

1990年生まれ。アーティスト。SNSをきっかけに生まれるイラスト好きのつながりポストポッパーズを組織。メンバーはumelabo、考え中、派手な看護婦など。3月の「カオス＊ラウンジ」にとどまらず5月にもart project franticにて展覧会を開催。



永田希（ながた・のぞみ）

1979年、コネチカット州生まれ。会社員。最近は同人誌「twitter本」にヴィジュアル系論を寄稿しました。twitterIDはnnnnnnnnnn。あと月刊コミックバーズ連載の小路啓之「来世であいましょう」に注目してます。



0 参加者入場

永田　　今日は、音楽の流通やコミュニケーションのツールとして「ネット」が当然のインフラとなった状況で、あえて人と人がリアル[1]に集まって「ノる」ということはどのようなできごとなのか、あるいはリアルに会わなくても「ノる」ことは可能なのか、そういったことを考えるために、世代的に若干のばらつきのある5人の方に集まっていただきました。ネットレーベルの主催者、DJ、ライター、デザイナー、アーティスト、とさまざまなかたちで音楽と関わっている方たちです。ここに集まった人たちがいわゆる「最先端」だ、というふうには僕は思っていません。ここにいる人たちは、「この人たちが最先端だ」と言われたらむしろ戸惑うんじゃないかとすら思います。しかし一方では、たぶんここにいる人を最先端だと見る向きもあって、そういった見方への違和感も含めて、話すことができたらいいなと思っています。つまり、「最先端」というよりはここに集まってくれた皆さんが感じているリアリティ、自分にはこういうところが見えているんだ、感じているんだ、という部分について話してもらいたいと思います。

ではまず、僕からお一人ずつ簡単に紹介していきたいと思います。「俺はそういう人間じゃないよ」というところがあったら指摘していただけると嬉しいです。

まず、こちらは tomad くん。

1　精確さを期そうとするならば、「ネット」と「リアル」は対立する二項にはなりえない。便宜上ここでは「リアル」を「直接的にネットを介さない場」というていどのユルい意味合いで使用している。

tomad　　はい。

永田　　tomad くんはまだ 10 代で、「Maltine Records」というネットレーベルを主宰していて、DJとしても活動している、ということでいいですか?それから、このまえ初めてイベントのオーガナイズをして、それは2月6日に六本木 bullet's で開かれた「おいッ!パーティやんぞ!」[2]（図1－1、1－2）というイベントなんですが、そこでぼくとレビューハウスの伊藤さんが出会って、この座談会の発端ができたんですね。あと、大学生でもあるんですよね。専攻は…

2　出演は tomad、DJ TECHNORCH のほか、WIRE サードステージに出演して話題になった関西在住の 10 代のトラックメイカー tofubeats、パジャマパーティーズ、CDR など。オールナイト。ちなみに会場床はカーペット敷きで靴を脱いであがる。友達の家によばれたような感覚。

tomad　　哲学です。専攻はまだ決めていないですが、現代哲学です。

永田　　え、哲学?!それは知らなかった。意外というか、納得というか…。では…つぎはこちらがテクノウチさん。テクノウチさんは、「MEGA PEER」[3]や「DENPA!!!」[4]常連の DJ であり、「999 Recordings」というレーベルを主宰されています。2008 年に『読む音楽』（999 Recordings）（図2）という同人誌を出されて、それを伊藤さんが読んで、「ノるマップ」の企画の着想につながったということがあるそうです。

3　テクノウチ、REDALiCE が主催する同人音楽の総合クラブ＆ライブイベント。開催は週末の昼間。東方アレンジで有名な IOSYS などが出演して話題に。コスプレは禁止。

―テクノウチ　　その本じたいはリイシューで、最初M３[5]で売っていたんですが、意外にも午前中で完売してしまって、M３では案外本が売れるんだ、これはいける、ということが分かって、部数を増やしてリイシューしました。最初は本の出し方を知らなくて、入稿も word でしたし、誤字が 2000 カ所くらい見つかったんですね（笑）。

永田　　それで、文筆業デビューということだったんですよね。

―テクノウチ　　音楽を作り始めた 2003 年ころから、同時並行で web もやっていたんですが、ニュースサイトという形式があまりも恥ずかしくて、たまに思っていたことをどばーっと「自分語り」ということで書いていたんです。そのなかで「J-CORE とは」「ナードコアとは」みたいなことを書いていたんですが、最初は猛反発うけると思っていたんですね。それは違う、と言われると思った。ところが、反発がなかった。「テクノウチがこう言っているんだから J-CORE とはこうに違いない」とか「テクノウチがこう言うんだからこれは J-CORE ではない」というような反応で、いつのまにかそれが定義扱いになっていた。mixi の J-CORE コミュで「J-CORE 定義」としてリンクされる、というようなことが起って、これは案外書いていいのかもしれない、と思うようになった。とりあえず書いて、間違えたらあとで修正しよう、と。本にしたのは、ブログで書いているうちはたくさんある意見のうちの一つなんですが、本にすると、なぜかそれが説得力をもつ、それでとりあえず出してみたかったんですね。そしたら『ユリイカ』の座談会に呼ばれる、というようなことが起った。

4　ANIME×FASHION×NOISY ELECTRO を標榜するクラブイベント。09 年 5 月末までに 11 回開催。企画は「点と線」（総帥、84 年生まれ）と「王子」（副総帥）。来場者の多くがコスプレをしている。常連 DJ でもあるテクノウチは、このイベントの来場者をポジティブな意味で「超ライトオタク」と呼ぶ。「" オタク・おたく " としてのコンプレックス」がなく、一種の「ファッション」としてオタクを楽しむ層の人々。詳しくは『ユリイカ』2008 年 12 月臨時増刊号の座談会を参照。

5　音系オンリーの同人即売会。Music ＋ Media-Mix Market の略で、音楽と主体とした CD および DVD の頒布を行う。09 年 5 月末までに 23 回開催。

図1－1

図1－2

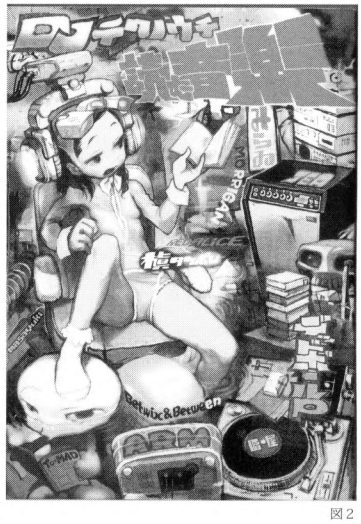


図2

永田　　実は僕はテクノウチさんのことをずっと「イヤなヤツだ」と勝手に思い込んでいたんです。僕は、ごく限られたお客さんがみんなしかめっ面をして体だけは突き動かされるように動いている、みたいなハードなやつが好きで、逆にお客さんがいっぱい来るようなイベントが嫌だったんです。で、そういうお客さんがいっぱい来るポップなハードコアの代名詞のようなものとしてDJテクノウチを認識していました。僕は曲自体はポップなものも好きなのでテクノウチさんのトラックは否定できないんですが「あいつの思想は嫌いだ」と思っていたんですね。ブログとかも絶対読まなかった（笑）。テクノウチさんのことを「３０才くらいで、ハードなものについていけないヘタレ」だと思っていたんです。もちろんそんなのは趣味の問題なのでハードなものについていけたら良いとかそういう話じゃないのですが。ともあれ、僕とは違う環境から新しい考えをもって出て来た人なんだと思うようになって、そう思ったとたんに非常に興味深い存在になりました。グロ漫画が好きというのも趣味的に非常に共感できます（笑）。それで今回、ぜひ出演をお願いしたいということになりました。今日はいろいろ教えてください。

で、こちらが左腕（さわん）くんという方で、僕とはヴィジュアル系の話ですごく盛り上がるんですが、「青春不眠」というネットレーベルを主宰しています。「都市と星」[6]（図3）というイベントをはじめ、イベントのオーガナイズも手がけていますが、生業としてはデザイナーなんですよね。

6　左腕が新宿三丁目 8bit café などで開催しているパーティ的なイベント。音にノりまくるというよりは、フロアでの人と人の小交流がしやすい雰囲気。09 年 5 月末までに 6 回開催している。

左腕　　ネットレーベルは、tomad くんのやっている Maltine のようにちゃんとリリースがあるという感じではないです。2004 年に大阪から上京してきたんですが、素人でもイベントとかいろいろやっていいんだ、と分かったときに、個人ではなく集まりとしての名称が欲しかった。それで「青春不眠」という名前をつけました。なぜ定期的なリリースもないのにネットレーベルかというと、ネット上で知り合った人たちといっしょにやるイベントの主宰側だったので、これはレーベルだろうと思って、そうしました。イベントは利益を追究する感じではなくて、趣味ですね。だからこそ楽しくないと意味がないので、本気でやってる。

永田　　ひとつ、ぼくが最初に強調しておきたいのは、「これから話すことは東京だけでたまたま起きていることをめぐる話なんじゃないか」「普遍的な話ではないかも知れない」ということです。「ノる」という現象が地域性を帯びるのは当然なんだけれども、最初にもお話したように、「これが最先端だ」というような語り方をとにかく回避したいんです。たとえば左腕くんが知っている 2004 年以前の大阪の状況について聞かせてもらえますか。

左腕　　2004 年まではロックを聴いていました。クラブはまったく行ったことがなくて、でも複合型のイベントには行っていましたね。大阪では「MINAMI WHEEL」という都市型ロックフェスがあって、アメリカ村周辺にクラブやライブハウスが１４－５店舗くらい集まっているんですが、一日そこを全部解放して自由に回れるようになっているんですね。その日のチケットを買ったら、あとはその１４－５軒でやっているライブに回り放題。そこでかなりジャンル横断した感じがありました。ギターロック目当てで行ったけど、そうじゃないものもかかっていていいなあ、と思ったり。渋谷でも同じようなことをやってはいますが、大阪で情報が多すぎないから成立していたものがあった。

永田　　なるほど。左腕君はデザイナーとしては、tomad くんの Maltine のジャケのデザインも手がけていて（図4）、それで、同じように Maltine のジャケのデザインをやっているのが、こちらの藤城嘘くん（図5）。こちらもまだ 10 代で、twitter 上では嘘＝ lie_＝りえ＝理恵ちゃんなんですが、アーティスト、美術作家で、Post Poppers という団体を主宰しています。Post Poppers は団体としてはこのあいだ 2009 年 3 月の GEISAI#11 でデビューしました。こないだの 3 月に「カオス＊ラウンジ」[7]（図６－１、６－２、６－３、６－４）という展覧会も企画されました。音ゲーが好きで、そこはテクノウチさんとつながるところなのかなと。また pixiv でもイラストをたくさん発表している。今回は、twitter を座談会のフックのひとつに持ってこようかなと考えているんですが、twitter だけだと局所的な話になってしまうので、pixiv の話が聞けたらいいなと思います。あと、COMITIA[8] にも出しているんですよね。

7　9 年 3 月末に藤城嘘が国分寺のガレージを改装したギャラリー mograg で開催した展覧会。藤城が pixiv を中心にネットで声をかけた約 50 名のアーティストの作品が壁一面に展示されたほか、だれでも参加できるライブペイントも同時開催された。

8　オリジナル（つまり二次創作ではない）オンリーの同人誌即売会。オリジナルオンリーとしては日本最大級で東京では年 4 回、そのほか名古屋など各地で開催されている。

図3

図4

図5

藤城　でもそれは本当に最近です。同人誌に興味を持ったのは高校２年生くらいのときだったので。

永田　そして最後、このなかで一番僕と年が近いアラサー世代があちらの冨田明宏さんです。プロの音楽ライターで、同人音楽からメジャーまで本当に幅広く関わっていらっしゃいます。ちなみに冨田さんがこれまで関わったお仕事のなかで一番メジャーなアーティストというと…

冨田　プレフューズ 73 とか、クラークとか、ブロック・パーティーとかですかね。日本人だと電気グルーヴとか、9 ミリ・パラベラム・バレットとか、アジカンとか。あと、菅野よう子さんとか。

永田　いきなり世界レベルの名前が出てきましたね（笑）。洋邦問わず、メジャーマイナー問わず、扱われていて本当にすごいです。冨田さんが責任編集を担当している「パトス・ハメ」という無料のメルマガが面白いんですが、そこでしばらくの間テクノウチさんと対談されていた、というのが今回の接点です。それから冨田さんは、ウェブサービスというのにあまりどっぷりつかっていない感じがする、かつて「現場」という言葉がもっぱら指していたライブハウスのシーンやアーティストたちのなかで動いている人だと思うので、そういう立場からの意見をいただければと思います。

1 音楽の入り口としての音ゲー

永田　これでひととおり皆さんの紹介が終わったわけですが、僕にとってはテクノウチさんと tomad くんはキャラクターがけっこう違っていて、そこを切り口に座談会を始めたいと思います。テクノウチさんはまじめで、tomad くんはルード、不真面目というイメージがあるのですが……

テクノウチ　でも今聞いていて面白かったのが、tomad くんのほうが実は現代哲学でちゃんと大学に行っていて、ぼくは工業大学で二年留年したあげくいま休学しているという、社会人的にはよっぽど不真面目な立場なんですよね（笑）

永田　そうなんですよね（笑）。もちろん大学生のほうがニートより真面目かといったら一概には言えませんが。で、『読む音楽』にも書いてあるんですが、テクノウチさんはめちゃくちゃ CD やらレコードを買っていて、ぼくは最初どっかのボンボンだと思ったんですよ。でも実はそうじゃなくて、さっき座談会の前に聞いた話では、リアルに全財産使ってるんだそうです。テレビを売って、ゲーム好きだったのにゲーム機まで売って、レコードを買ってる。全身全霊かけて音楽やってるという。

テクノウチ　パソコンも結局売りましたからね（笑）。浪人中に、これがあればレコードが５０枚くらいかえるんじゃないかと思って。

冨田　その発想はわりと近いですね。古いんです。ぼくもクレジットカードで借金してレコード買ってましたから。

tomad　ぼくも中学生のときはレコードを買っていた時期もありましたが、いまはほとんどダウンロードしてますね。「Beatport」とか「juno Download」とかサイトからダウンロードで買っています。

図６－１

図６－２、６－３

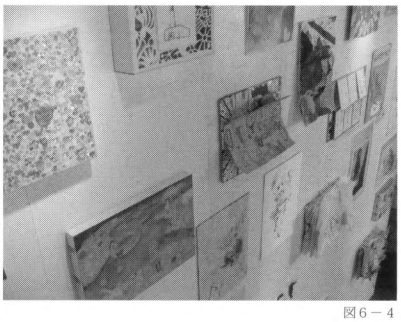


図６－４

―テクノウチ　ぼくはタワーレコードとHMVがほとんどすべてで、とりあえず店頭に行って端から端までひっくり返して戻してひっくり返して戻してというのを全部やってジャケに「ハードコア」「ガバ」と書いてあるものを買う、という感じでした。あとはタワーレコードの注文サービスを利用して、キーワードで検索して引っかかるものを片っ端から買っていました。
その前にbeatmaniaとか98年にBMSが大流行したときに、音楽＝データになったんですね。1分半で曲が終わることが前提だった。それでBMSで曲をダウンロードしまくって、BMSではもう「ガバ」や「ハードコア」はない、となったときに、「そろそろCD買ってもいいんじゃない?」というか「CDっていうのがあるらしい」ということになって（笑）

――――――冨田　彼の世代はBMS出身の人は多いですよ。ONOKENさんとかMORRIGANさんとかcrankyとか、BMS系のアーティストはBMSで音楽を知ってからあとでCDを買う、という流れなんですよね。

―テクノウチ　だからあとでBMS系の人が「サークル」と名乗ってレーベルになったときには、CD出していいんだ、という衝撃がすごくありましたよ。

――――――――――――――――――――――――――――永田　tomadくんは音ゲーはやっていたんですか?

――――tomad　やってないですね。できないです。

――――――――――――左腕　beatmaniaやDance Dance Revolutionは技術を身につけて競うものですよね。そこでテクノウチさんとtomadくんのあいだには断絶があって、tomadくんは技術は身につけない、練習しない、というかそれ以前に向いていないというスタンスですよね。このあいだリコーダーすらふけないという話を訊いて。

――――――――――――――――――――――――――――永田　それは練習したけどできなかった、ということなんですか?それとも技術のために練習するのはダサイ、ということ?

――――tomad　たぶん両方ですね。何回かはやってみたけど、これ何が楽しいんだろう?みたいになってしまう。

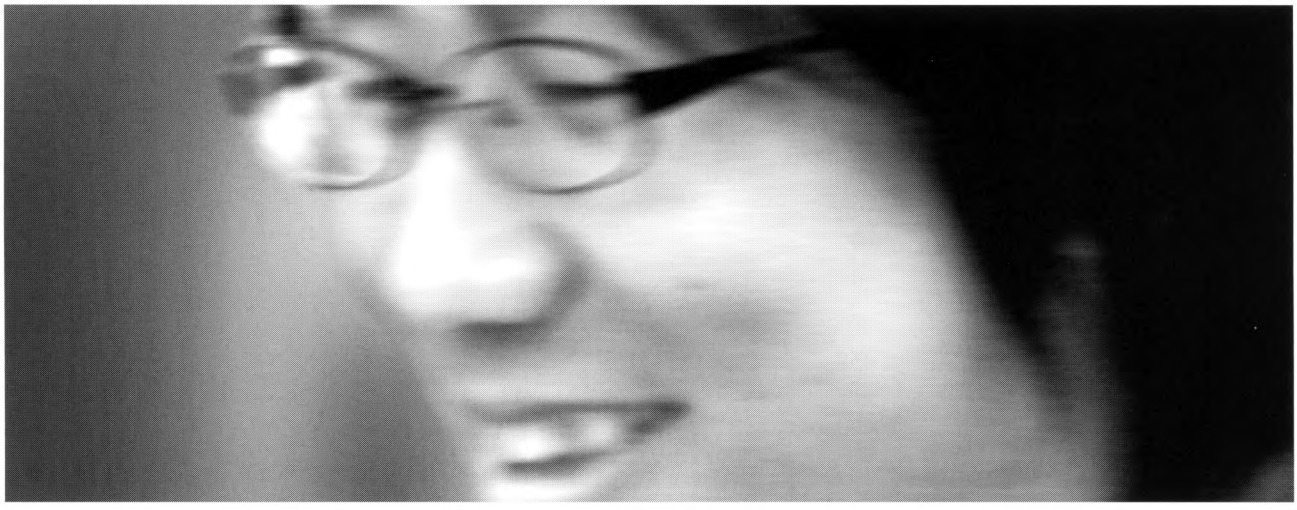
2 クラブとしてのゲーセン

―テクノウチ　beatmaniaが流行る直前には、ユーザーの間で、ゲーセンでいかにうしろにギャラリーを作るか、という戦いがありましたね。完全に流行ったときにはもう普及しすぎてそういうことは起らなかった。逆に流行るとうますぎてキモい、ということになってしまったんですが、そのときはまだスゴい、という目で見られていた。DDRも同じような状況で、なんかスゴい動きしてる、というのでギャラリーがついて。
ぼくは新宿チルコポルトというゲーセンに住み込むように通っていました。今日は高校に行こうかチルコポルトに行こうかみたいな感じでした。

――――――――――左腕　クラブとかライブハウス体験の原型がゲーセンにあったわけですよね。

――――――――――――――――――――――――――――永田　僕も知人にゲーセンに住み込むように通っていた人がいました。クラブとゲーセンって雰囲気が似てると言えるかも知れませんね。テクノウチさんみたいにゲーセンに住み込むように通う人が、ギャラリーからDJのように見られていた、というようなことはあったんでしょうか?

―テクノウチ　DJというよりはアクトとしてでしょうね。ある程度有名になると、「今日はだれそれ来るらしいよ」って。



——冨田　2ちゃんねるとかに、あそこのゲーセンにはああいうスゴい奴がいるっていうふうに、勝手に名前つけられたりして、情報が載っていたんですよね。

—テクノウチ　DJのイベントにダンサーがゲストで踊りに行くみたいなのってあるじゃないですか。で、彼らが音楽に詳しいかどうかは分からない。それに近いですよね。やり込んでるからゲームには詳しいけど、音楽には詳しくない。一般的な音楽のリスナーではない。そういう意味ではアイドルファンに近いのかもしれませんね。いかにモーニング娘。の誰々には詳しいかということで競い合ってて、モーニング娘。の源流にあるいろいろな音楽は全部知ったこっちゃない、という。
　それからゲーセンでのコミュニケーションということでいうと、「ストリートファイターゼロ」みたいな対戦型だと反対側に相手がいるという状況だったし、どこどこのゲーセンにすごく上手い人がいる、というようなことは2chで調べて、行ったりしてましたね。いまだと秋葉原のディアステージ[9]の店員の女の子で、beatmaniaが大好きでそればっかりやっていた子がいるんですが、彼女は「池袋モアイ」というチルコポルトと同じくらい有名なゲーセンの、いちばん有名な女の子だったんですよね。

9　秋葉原にあるイベント・ライブスペース兼コスプレカフェ＆バー。ヲタ芸のイベントを毎日開催している。「電波、学園、男装」をコンセプトにした萌え系総合アミューズメントビル。

——冨田　みりんちゃんという子で、「もあいどる」と呼ばれてネット上では一部ではそこそこ有名人でしたね。

——左腕　大阪だと、SNKという「ザ・キング・オブ・ファイターズ」とかを作っているゲーム会社がゲーセンを何店舗か持っていて、そこに自然と集まってくるので、行くと誰かいる、という感じですね。

—テクノウチ　それはほんとうにクラブカルチャー的ですね。

——藤城　ぼくがこのなかで一番音楽について知らないと思うんですけど、でも音楽ゲームとなるとタイトル名、作者、ジャンルのアーカイブが全部出てくる。音楽ゲームのなかでの完全な音楽があるんですよ。

——左腕　別の音楽の生態系がある、みたいな感じですよね。

——冨田　無数にジャンル分けがなされていて、勝手にジャンル名を作ったりしていますね。

—テクノウチ　「ピアノンベース」ならピアノとドラムの組み合わせだし、他にも「サディスティック・ハードコア」とか、非常に分かりやすい。作られ方が完全に記号的なので、ジャンル名聴いただけでだいたい内容が分かるようになっている。いまのタグみたいなものですよね。タグはジャンルの代用品で、「カオス」ということでイラストと音楽がつながるというようなことも起きる一方で、どんどん増えていくから、とても個人でフォローできる状態ではなくなっている。

——永田　中国の料理みたいですね。素材＋料理法という名前の付け方でだいたい予想ができるようになってる（笑）

——tomad　ぼくはゲーセンというよりはオンラインゲームをやっていて、ラグナロクオンラインとかをやっていたんですが、あまりにのめり込みすぎて、高校1年くらいになってこのままこの世界にいたらヤバいと思って自制しだした（笑）。

——左腕　ぼくもいろいろゲームはやったけど、ネットゲームだけはやったらヤバい、帰ってこれなそうという感じがあってやってない。モンスターハンターとか今みんなやってるけど大丈夫なのかな、とか思ってしまう。

——tomad　高校の授業中にみんなモンハンやっていて、授業中なのに学内リンクで共通の敵を倒したりしてましたね。モンハンはまだリアルで会ってやる、というのが多いのでそれほど引きこもらない。

ぼくがこのなかで一番音楽について知らないと思うんですけど、でも音楽ゲームとなるとタイトル名、作者、ジャンルのアーカイブが全部出てくる。

藤城嘘

――――――――――左腕　　たしかにモンハンが成功したのは「協力」というところだったと思うんだけど、ぼくはそれが嫌でしたね。だってコントローラーが２つあったら喧嘩しろってことだと思っていたから。なんで見ず知らずの奴と協力して大きな敵を倒さなきゃいけないんだって。

――――――――――冨田　　ぼくもネットゲームをやらなかったけど、その理由は、バーチャルなんだけどどこかで絶対素性を明かさなきゃいけない瞬間があって、素性がバレると監視されるんですね、プライヴェートな時間が。仕事だったら、編集者から「こいつ締切ぶっちぎっているクセに遊んでいるじゃねーか」とか。そうやって監視されるのが嫌で、だからぼくは twitter もやってなかった。最近、試験的にはじめてみたけど。

――――tomad　　いまだったらニコ動に行くのかもしれないけれど、ちょうどネット上で遊べて、コミュニケーションもとれて、ということでいうとオンラインゲームしかなかったんですね。

「売れる」のさまざまな内実 3

――――――――――――――――――――永田　　さっきの真面目／不真面目という話でいうと、やっぱりテクノウチさんは身銭を切ってまでゲーセン行ったり音楽やったりするところが、ある意味真面目なのかな、という感じがします。

―テクノウチ　　その真面目だというイメージは、ブログで音楽のことばっかり書いているからでしょうね。でもあれだけ出力してるってことは、その他のことをそうとう不真面目にしてないとできないですよ。

――――――――――――――――――――永田　　なるほど。ではテクノウチさんは「音楽については真面目」と言えると思います。他方で tomad くんは音楽については真面目?それとも不真面目なんですか?我ながら随分と乱暴な質問ですが（笑）。

――――tomad　　いや、不真面目ですよ（笑）

―テクノウチ　　tomad くんと Maltine の初期のころにメッセンジャーで話していて衝撃的だったのが、「テクノウチさん売れたいんですか?」という質問だったんですよね。ぼくは日がな一日そんなことしか考えてないよ、と思ったんで、びっくりして。

――――――――――――――――――――永田　　tomad くんは売れたいんですか?

――――tomad　　売れたい、かもしれません。

―テクノウチ　　たぶんその「売れたい」の意味がぜんぜんちがう。リリーススタンスが全然違うと思った。

――――――――――左腕　　嘘くんは売れたいの?

――――――――――――――――――藤城　　売れるというか、名を残したい、生きた証を残したい、知ってもらいたい、という感じですね。post poppers とかその他イベントは、ある意味ぼくの好きなものを知ってもらうという行為なんですよね。副産物という言い方はよくないですけど、もちろんそれで他の人も名が知れていったらいいなという、そういうサイクルです。

――――tomad　　ぼくもおもしろいからやってるという感じですね。Maltine がツールになっていろいろなことが、それこそ今日みたいに起るし。

―テクノウチ　儲けたいのか、モテたいのか、ブログ界で発言力を持ちたいのか、数多くダウンロードされたいのか、「売れる」ということの意味はものすごくいろんなものがありますよね。

――――――冨田　この前テキサスの yppah [10]というミュージシャンにインタビューしてきましたが、彼のは音楽はあんなに神経質で繊細な要素があるのに、テキサスから一歩も出たことないというような田舎者で、最終的な「成功」のイメージとしては持ち家が持てればいいかな、とか言っていましたね。持ち家といっても、テキサスだとすごく安いんですが。ビルボードのトップ 20 に食い込みたい!みたいな意識は、初めから全然ない。DTM の発達や、ネットで過去の音楽アーカイヴが簡単に引き出せるようになって以降、音楽を作るという行為が一般人の手元にも降りて来て、だれでも音楽に参加できるようになった。ある意味、音楽が魔法じゃなくなったということですよね。かつての「ミュージシャンになるぞ」みたいなイメージはもうなくて、ただ好きなものを手元に集めて、組み上げて遊ぶような行為の延長。漠然と「それが仕事になったらいいよね」、というようなスタンスの人が今はほとんどじゃないかな。

10　イパ。テキサス出身の DJ ／プロデューサー。音楽的にはポスト・ロック色が強いが、ヒップホップやエレクトロニカ、アンビエントなどさまざまな音楽の要素が混在する。

――――――――――左腕　専業でやっているからすごい、副業だとダサイ、みたいな価値観はもうないですよね。

―テクノウチ　予想ですけれど、同人でやっている人の理想はサラリーマンとして働きつつ、副業として音楽をやる、でサラリーマンよりは儲かってる、というような感じじゃないですかね。

4 「ライブ感」≠「リアルタイム」

――――――左腕　レコードなのか MP3 なのかというところは、ただの癖みたいなものになってきていて、それが決定的な差異ではなくなっているように思います。

――――――――――――――――――――永田　そういう考え方がでてきているのは事実だと思うけど、それはそれで決定的な差異だとする人もいると思う。

―テクノウチ　たぶん今パソコンに打ち込みで音楽つくる人は、楽器ができないからそうしているというわけではないし、そうも思われないじゃないかと思う。おとといの座談会[11]で tomad くんが「音楽の理論分からないで作っているんでしょう?」と訊かれたときに、そりゃそうだよ、って思いながら答えてるんだろうな、と思った。僕もできませんし、いまだに五線譜分からないですから。

11　4/24 に大久保ネイキッドロフトで開催された「ＧＢＢＧ愛と偏りの音源紹介＆トーク」。主催は麻草郁。永田、tomad、左腕が参加。

――――――――――――――――――――永田　そもそも「五線譜が分からなくてもできるのがロックだ」という考え方があったと思うんです。でも、そのロックでさえギターを買って練習しないとできない。そこでレコードを持っていればクラブで回せるし、リズムマシーンがあればライブもできる。「だからロックの次はテクノだ」とか「ロックの次はハウスだ」とか言う考え方も出てきた。ある意味、その延長でいまの tomad くんの状況は「なるべくしてなった」ようにも見えます。

―テクノウチ　そのロックの次の段階になったときに、リアルタイムでやらなくてもいいということが起りましたよね。打ち込みでやっておけばあとは正確に何度でも繰り返してくれる。五線譜云々以上にリアルタイムじゃなくていいというのが音楽のやりやすさを一段階あげたと思います。

――――――左腕　とはいえライブで楽器を演奏してないとなんか違う、という感覚は、パソコンで作っている音楽でもいいと思っている人たちのあいだにも皮膚感覚として何となくあって、たとえば tomad くんならフィジカルコントローラーがあるというのはかなり大きいと思うんですよ。パソコンだけだったらきつい。

――――――――――――――――――――永田　そこはまた深い問題で、テクノウチさんが、「DENPA!!!」で、姿を隠して DJ プレイしても盛り上がったという話があるし[12]。本当に DJ がやっているかどうか分からなくてもいい、という状況もあるんじゃないかな。

12　「DENPA!!! 第八夜」で DJ TECHNORCH がおこなったパフォーマンスのこと。自身のブログにて「代替可能な DJ という存在を実感したく」、「フロアにいるコスプレ少女達にステージにあがって踊って」もらい、「満員のコスプレイヤーによる DJ の目隠し」を行ってみた、という解説がある。以下の URL でユリイカの「初音ミク特集」での濱野智史の発言と絡めた言及、および現場の動画を見ることができる。http://www.technorch.com/2008/12/133---denpa.html

かつての「ミュージシャンになるぞ」みたいなイメージはもうなくて、ただ好きなものを手元に集めて、組み上げて遊ぶような行為の延長。

冨田明宏

―テクノウチ　それは、そのイベントのノリがどうなのか、というところで使い分けられるところだと思うんです。すべての「ノる」がDJのプレイを必要とするとか、必要ではないとかそういうことではなくて、あったほうがいいイベントと、なくてもいいイベントがあると思う。同人の方だと手元で何もしていなくても何々のCDで何々の歌を歌っている何々さん本人がそこにいる、という事実だけでほとんど満足できちゃいますし、逆に「DENPA!!!」だと本人がそこにいるとむしろ邪魔で、お客さんは「らき☆すた」がかかったら「らき☆すた」に集中したいと思うような状況だから、DJの人は横に並んで、画面をじっと見ながらここでポン出ししようとか待っているという感じですよね（図7－1、7－2）。お客さんが歌わないなあと思ったらロボボイスで合図したりとか。逆に同人音楽の総合イベントである「MEGA PEER」だと、まったく同じ選曲でもとにかく前でテクノウチがいてテクノウチが暴れていないとダメだという感じだし（図8－1）、「Murder Channel」[13]みたいにこっちは頭振ってるだけでお客さんが勝手に踊ってるというのもあるし（図9－1、図9－2）。あれはライブノリですね。

13　国内外のアーティストが参加するハードコアのイベント。

――――――――――――藤城　ぼくは絵を物質として好きなところがあるので、ギャラリーとかには積極的に行くようにしていますね。

――――――――――――永田　絵画と音楽のライブ感というのはそうとう違うと思うんだけど、このまえの「カオス＊ラウンジ」のライブペインティングは独特で、絵がそこに置いてあって、来た人がどんどん描いていいという設定だったんですよね（図6－2）。ニコニコ動画とか掲示板に近い。ライブなのにもかかわらず、音楽でいうところのアーティストがそこにいないという状況だった。それは、無理矢理つなげるように感じるかもしれないけど、tomadくんのMaltineに結構近い感じがしていて、わりと無名の人たちがどんどん通り過ぎていって、その痕跡がリリースされてる感じがある。

――――tomad　その意識はありますね。テクノとかハウスの、レーベルの名前が浮き立ってアーティストが無名だったりする、同じアーティストが変名でやっていたり、そういう感じを目指してますね。

――――――――――――藤城　カオスラウンジについて補足すると、あの企画はライブペインティングだけじゃなくて、５０人の人の作品も展示してあって、pixivで連絡したり、直接知ったりした人たちなんですが、それはあの機会にしか集まらなかった５０人なので、ぼくとしてはDJ的な展示の仕方なのかなと思っています。

――――――――――――左腕　imoutoid[14]のライブの話は面白いですよね。「現場爆発しろ」ってふだんから言っているような人なんだけど、ライブも過去数回やっていて、そのとき彼の出世作と言われている「ADEPRESSIVE CANNOT GOTO THECEREMONY」[15]もやったんですが、キックの出音がいまいちみたいなことをニコニコ動画か何かで書かれてたと思ったら、次のライブでは完全にフロア仕様になっていた。

―テクノウチ　あれでみんな度肝を抜かれた。最初はあんなに恥ずかしそうだったのに今じゃフロアの真ん中でロボットダンス踊ってますが。スイッチはいっちゃうとすごいよね。

――――tomad　あれもやらざるを得ないという感じ、やるとこまでやらなくちゃという感じですが。

14　ネット上では非常に有名な10代のトラックメイカー。エイフェックス・ツインをアニソン調にアレンジしたりしている。【注の注】座談会の場ではだれも知る由もなかったのですが、６月１日になって、じつは2009年４月末にimoutoid氏が心不全にて急逝していたという情報が編集部に飛び込んできました。心よりご冥福をお祈り申し上げます。詳しくは、本誌別頁に掲載のmochilon氏によるメッセージ＆楽曲解説・分析を参照してください。

15　http://maltinerecords.cs8.biz/14.html

図7－1

図7－2

図8－1

図9－1　MURDER CHANNEL vol 16 - 2008/3/15　cortesy of MURDER CHANNEL

一応場にあわせてはいますけど、場に合わせるところで場に合わせることをやるのが嫌なんで、ちょっとずらして、「これ聴けや」みたいな感じでやっていますね。 tomad

5 場のノリ VS 自分の好きな音楽

――冨田　音楽にノるにしろ、ヲタ芸を打つにしろ、パラパラをやるにしろ、何らかの美意識だと思うんですよね。他人からどう見られているのかを意識する。頭を振り乱して「私はトランス状態です」と示すのも美意識だと思う。だからそのハコのなかで DJ なりお客さんなりが、自分の美意識を投影できるものじゃないとノれない。だから DJ がいなくても、そのハコの環境が自分の美意識を表明できるものであれば、ノれる。それ自体は昔から変わっていないんじゃないか。

――永田　たしかにそれは昔から変わっていなくて、ただヴァリエーションが増えたんでしょう。テクノウチさんは、いまのその多様化した美意識のなかで、その場その場にあわせて DJ のスタイルを変えているんだと思うんですが、じゃあ他方で tomad くんはどうなんでしょうか。tomad くんの DJ は場にあわせているという感じがあまりしませんが…

――tomad　一応場にあわせてはいますけど、場に合わせるところで場に合わせることをやるのが嫌なんで、ちょっとずらして、「これ聴けや」みたいな感じでやっていますね。同人音楽ばっか聴かないでテクノ聴けや、だったり、テクノの場で同人音楽混ぜたり、野外ライブで電波ソング流したり、どんどん押しつけていくような感じで。お客さんがフロアからいなくなったりもしますけど。

――永田　でもそれを求めて tomad くんにオファーが来るわけですよね。

―テクノウチ　たぶんぼくは tomad くんとは考え方がまったく逆ですね。今日のここはこういうノリなんだな、と分かったら、一曲目かけた瞬間にお客さんが「何っ?!」って振り向くようなことをしたい。「ここでこれをかけるのか、でも考えてみたらアリかな」って。

――冨田　サービス業としての DJ ですよね。

―テクノウチ　笑っちゃうくらい面白いことをやりたい。ここまでやるか、というような。

――左腕　発信側の美意識もかなりあるということですよね。

――永田　場のノリに最適化してやるのがテクノウチさんで、それとちょっとズラす、スパイシーにやるのが tomad くん、ということになるのかな。

図9－2　MURDER CHANNEL vol 22 - 2009/5/22　cortesy of MURDER CHANNEL

――――――――冨田　　でもやろうとしていることは、両方とも異物感を出したいというか、そういうものの表明なんじゃないかと思うんですよ。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　テクノウチさんは異物感を意識していないんじゃないかと僕は思ってました。異物としてのDJテクノウチみたいな感覚はあるんでしょうか。

――――――――冨田　　いや、テクノウチさんはハコに対して異物感があるんですよ。異物感を感じているものに対しても盛り上がれるぜ、ということだと思う。

―テクノウチ　　よくわからない業界の人と話すのはすごく好きですね。ヲタ芸初めてみたときもすごく面白いと思って。「原曲かけないとお客さんが怒る」とかヴィジュアル系だと「咲く」という習慣があるとか、違う文化をいろいろ知って、ここでは小難しい顔をしてみようとか、首を振ってみようとか、自分もそれをやってみてできた、というときが楽しい。やる前から何でここはこうなっているんだ、というのがあって、じゃあこうしたらどうなんだろう、たとばカーテンをしてみたらどうなんだろう、という推測があって、それでやってみて反応があると、ああ正しかったんだということになる。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　それはよく知らない業界のスタイルに擬態するということ?それとも新しい業界のスタイルを身につけてパワーアップしていく、という感じなんでしょうか?

―テクノウチ　　その場にあるノリの文化と、自分の好きな音楽を組み合わせるとこういうことになる、というのが面白い。『読む音楽』でも書いたんですが、音楽って「純粋音楽」と「音楽以外の音楽」、あるいは「音楽ジャンル」と「音楽レイヤー」という2つがセットになっていると思うんですよ。「ハードコアテクノ」という音楽ジャンルを「オタク音楽」「オタクイベント」という音楽レイヤーを掛け合わせるパターンがあったり、「ハードコアテクノ」とあるいは何か別のレイヤーを掛け合わせるパターンがあったり、組みあわせ次第でまったく別のことができるので、それが面白い。それを擬態といえば擬態なのかもしれませんが、よくわかりません。ただスタンスとしてはレイヤーの方に興味があって、ジャンルのほうはどうでもいい、そのとき好きなジャンルをやればいい、という感じですね。レイヤーのひとつとして「テクノウチ」がキャラ化したような感じであって、「テクノウチがやってそうなこと」をやっていく。一番目標にしてるのが漫画家の駕籠真太郎のスタンス[16]ですね。駕籠真太郎は「グロ漫画の作家」というふうに固定できないじゃないですか。駕籠真太郎の影響を受けたSF漫画とかもあって。ああいうふうになりたいなと。下にある音楽ジャンルではなく上にかぶさっている音楽レイヤーで動いていく。

16　グロ、猟奇、スカトロ、SF、戦争ものなど幅広く手がける奇想漫画家。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　ここでグロ漫画の話がでてくるのが面白い。ところで『読む音楽』はDJ側の話がメインで、オーディエンスとしてはどうだったんだろう、という疑問がわいたんですが、テクノウチさんは音楽を作るのとクラブに行くのはどっちが先だったんですか?

―テクノウチ　　クラブに行くのが先ですね。ゲーセン→クラブ→作曲ですね。最初に行ったクラブイベントのメインアクトはクラフトワークでした。幕張メッセでやる巨大レイヴ「electraglide」の2002年のときですね。そのあと、YOJI BIOMEHANIKA[17]の全盛期に行って、DJパフォーマンスってこうやってやるんだと思って。LIQUID ROOMとか幕張メッセとか大きいところばかりだったので分かりやすかった。

17　世界的に活躍するダンスミュージック・プロデューサー。BIOMEHANIKAとは生体力学(biomechanics)をロシア語訳したもの。サイバーパンク的なメイクと髪型が特徴。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　そのころはクラブがもう流行っていて、巨大化していたということですよね。

―テクノウチ　　そうですね、友達として誰々さんのイベントに行った、とかではなく100人1000人いるなかの、オーディエンスの一人として行きました。

――――――――tomad　　逆に、ぼくはまだ大きいクラブに行けてないんですよ。知り合いがやってる、小さいところだったり、代々木公園とか山奥でやっているようなゲリラっぽい野外レイヴとかに行ってましたね。川崎の工場の屋上でやる合法の「DK SOUND」というパーティとか。

「ハードコアテクノ」という音楽ジャンルを「オタク音楽」「オタクイベント」という音楽レイヤーを掛け合わせるパターンがあったり、「ハードコアテクノ」とあるいは何か別のレイヤーを掛け合わせるパターンがあったり、組みあわせ次第でまったく別のことができるので、それが面白い。

テクノウチ

永田　テクノウチさんは大バコのノリで、tomad くんはもっと小バコというか、インディーな感じ、草の根的のノリですよね。

テクノウチ　自分がプレイしたなかだと WAREHOUSE が一番大きいハコでしたけど、でも DENPA!!! の axxcis くらいのサイズがやりやすいですね。動くと一番アクションが返ってきやすいサイズだなと思うので。少人数だと人間として見られてしまうので、ある程度人数がいて、キャラクターテクノウチとして見てもらっているほうが動けますね。
小さいところでやるとき、たとえばこのまえの tomad さんの「おいッ!パーティやんぞ!」のときは、マイク持っていかなかったですね。大きいところではロボットボイスにしてロボットになる、叫んでいるテクノウチはシンセサイザーの一つみたいになるんですが。

冨田　はじめてテクノウチさんのライブ見たときは衝撃でしたね。「ウォー!」って叫んでいるのに声はロボットボイス、という（笑）。お客さんからも「テックノウチ!テックノウチ!」というコールが起ってましたね。お客さんもテクノウチさん本人も、その場に存在する " テクノウチ " というキャラに心酔しているような感じがした。トランスでしたね。

6 キャラクターについて：ネカマ／ジャケデザイン／ヴィジュアル系

永田　ところで、みなさんはオンラインとオフラインで人格とかキャラを使い分けていますか？

tomad　ぼくは DJ として、ネットかクラブか迷った時期がありましたね。バーチャルかリアルか。でも結局 3 次元のクラブを選びましたね。何かあったときの沸点がやはりクラブの方が高いので、こっちのほうが面白いかな、と思って。そう思ったのは 1、2 年前で、それからイベントにも出るようになって。

藤城　ぼくのなかで「藤城嘘」はネット上の人格で、大学で絵を描いているときは藤城嘘成分は１０パーセントくらいですね。使い分けるのが面白い。

永田　メールでやりとりしていると、テクノウチさんと左腕君は本名も書いてくるのに、tomad くんと藤城くんはいまだに本名を知らない。

左腕　名前を使い分けるかどうかは世代的によってかなり違っていて、たとえば菊地成孔はそういうのが絶対嫌だと言うんですよね。ぼくの場合だとグラフィックアーティストとして「1057」という名義があるんですが、以前は単純にデザイナーとしての屋号という感覚で使い分けていたものを、最近はキャラクター化しているような感じで、1057 さんという方の一番よい理解者になろうとしていますね。

永田　藤城さんに訊きたかったんですが、藤城さんの twitter ネームである「lie_」ちゃんはどこに「いる」んですか？

藤城　ぼくはインターネットは精神で話しているところだと思っているので、キャラクターを作っているというよりは、心の中で思っていることをすっと出した結果がキャラクターになっているんだと思います。実際にリアルで会うと「おっさんだな」と思った相手でも、その後 TimeLine 上で抱き合ったりしてる（笑）。

永田　そこは何と何が抱き合ってるんですか（笑）

左腕　ラグナロク婚とかもありましたよね。オンラインゲームの「ラグナロクオンライン」の世界で夫婦になる。でも身体にひきずられない世界があるというのはいいことだと思いますよ。ぼくはヴィジュアル系が好きだけど、髭が濃かったり、顔もあまりヴィジュアル系向きじゃないという理想とのギャップがあって。恥ずかしい話ですけど（笑）

藤城　lie_ ちゃんについて話せば、やっぱり僕のなかには女の子に生まれたかったという欲求があって、女の子が好きで同一化したいということですが、そういう意識が出て、ネカマとか言われているんじゃないかと思うんですね。ネカマやろうとはしてないんだけど、ぼくが男だと知っていて反応してくる人がいるから、応じているという感じです。

tomad　ぼくは女になりたいと思ったことはないですが、でもライブで DJ をすると、女の子だったらいろいろ付加価値があっていいなと思うことはありますね。

永田　実際女の子がライブとか DJ やるとその付加価値が嫌だったりするみたいですけどね……。

左腕　ヴィジュアル系で男装の女性アーティストがもっとムーブメントとして増えたらいいのに、と思うことはありますね。

冨田　でもいますよね。秋葉原ディアステージの 3 階が男装バーで、最近そういうのが少し流行っているという話をききました。

いわばキャラクターミュージックなんです。こうこうこういうキャラクターがいて、そういうキャラクターを今演じてます、と。永田希

永田　ヴィジュアル系ということでいうと今回、多少無理やりでも触れておきたいのが munimuni[18]（図１０－１，１０－２）という髭とかガッと生えた感じの３０代後半がリーダーをつとめるバンドです。いわゆるキレイな感じのヴィジュアル系じゃない。そもそもヴィジュアル系バンドのメンバーに実際の美形なんてほとんどいないんですが、それはさておき。munimuni にはこれまでのヴィジュアル系の歴史を凝縮しているところがあって、音がめちゃくちゃいい。耳が肥えているいわゆる音楽ファンも十分楽しんで聴ける。ヴィジュアル系ってそもそも音楽なのに「ヴィジュアル」なところで勝負しているというねじれた位置にあるわけですが、いわばキャラクターミュージックなんです。こうこうこういうキャラクターがいて、そういうキャラクターを今演じてます、と。その、いわゆる「リアル」とは違ったキャラクターが演じている音楽、そういうキャラクターを演じさせる音楽、ということで、非常に面白い音楽になっているのがヴィジュアル系だと僕は思っています。ヴィジュアル系の流れはネットの音楽の流れとはまったく別なんだけれども、それなりに音楽の蓄積がないとできないところで、でもその蓄積をストレートには出さない、というところは共通していると言えるのかも知れないです。いわゆる「バンギャ」と言われているファンの女の人たちは、「音楽をいっぱい聴いているマニアックな人」である必要がない。ジャニーズとかも多分そうなんだけれども、歴史的にアイドルの音楽なんですよ。ヴィジュアルを即物的に消費しますよ、というところが非常に重要になっている。

18　ヴォーカル・ギターの神威 摩天楼が率いる 05 年結成のヴィジュアル系バンド。音源のミキシングエンジニアを凛として時雨の TK が担当している。

左腕　ぼくは DENPA!!! の「超ライトオタク」と言われる人たちのことも、そういう感じで見ていますね。アニソンというキャラクターミュージックを消費していく、という。そういう中だから tomad くんが、音もちゃんと聴いて、ということでハードコアを流したりするんだろうけど。

永田　tomad くんの Maltine で面白いのは、ジャケに萌えキャラを使わないことですよね。あれは何でなんですか?しかも別に絶対に使わない、というわけでもない。それ凄く面白いと思っていて、たとえば藤城さんにジャケのお願いがあったときに、萌え絵を書かないでくれ、というようなオーダーはあったんでしょうか?

藤城　それはまったくないですね。カオスみたいな感じで、という程度で。

tomad　来た絵に対してこれはちょっと、みたいなことはありますが、最初から指定することはないですね。音源渡して、イメージがあれば少し伝える程度です。左腕さんにデザインをお願いした Quatra330 さんは、海外で人気が出るだろうと予測されていたので、ちゃんとした感じでとお願いしました。

永田　さいきん Maltine の曲が BBC で紹介されたという話を聞きましたが…

tomad　あ、それが紹介されたんですね。BBC のラジオで、ダブステップとかを選ぶ女性 DJ がいて、その人が流してくれたんですね。それは、masayuki さんという MUSIC FOREST という音楽ニュースサイト[19]をやっている人が紹介してくれて、その人が海外にかなりハブがあって、そこから海外のブログに出ると連鎖的にばっと広まる、アップして一週間後くらいには情報が BBC に行く、ということがあるんですね。

19　http://blog.goo.ne.jp/warp50cd?sess=8b5124f6c052d62ff9afdbf7efd94abc

左腕　すごい。ネットレーベルのいいところは、作ってからリリースまでが早いというところですよね。

藤城　ぼくも Maltine さんから最初に仕事をもらったときに、あまり Maltine のことを把握していなかったから、ジャケットとして、CD として出すのかなと思っていて、その意識で作っていたら、入稿して、数時間後にアップされていた（笑）。なるほどね、って（笑）

図１０－１

図１０－２（2009/6/18 池袋手刀　© あさだあき）

column

DOCTOR AFTER DEATH について

文＝麻草郁 （脚本・演出家）

コラム①

DOCTOR AFTER DEATH というイベントは、割と不純な動機で始めたんです。当時、100 人くらい集まるオフ会ってのがあって、行くんだけど皆知ってる人と話してて、新しい知り合いもできないし、何だこれって思って。少ない人数でも 20 人を越しちゃうと、近くに座った人たちで楽しさが決まっちゃう、みたいなのがあって。それでオフ会に行かなくなって、友達の家に遊びに行ってて。僕自身は音楽に疎いんですけど、詳しい友達の家に遊びに行くと、レコードを聴かせてくれるんですね。それが良い曲だったりして、踊りたくなるから「ＤＪイベントやってよ」って言うんだけど「やだよ」って「客入らないよ」って言われちゃう。確かに、ふつうに素人がＤＪイベントやってお客さん集めるのって難しいんですよね。でも、オフ会には 100 人ぐらい集まってる。だったらオフ会ってことにしちゃえばいいんじゃないか、ってのが発想のもとです。オフ会って名目で高い会費で人を集めておいて、知り合いだけが集まって内輪で喋って盛り上がるってのが嫌いだったから、爆音流して誰でも楽しめるようにしちゃえ、って。だからタイトルは「死んだあとの医者」なんですね、来たら普通のオフ会じゃない、もう手遅れだよって（笑）。それで７回やって、毎回いろんな人にＤＪを頼んで、最後は 300 人ぐらい来たのかな。本当はもっと続けたかったけど、なんだか知らない人も増えちゃったし、結局みんな身内で喋ってるし、と思ってやめました。本文中にある「メロン記念日でモッシュ」ってのは、同時期に『爆音娘。』っていうハロプロの曲をかけるイベントがあって、そこでＤＪやってる人を呼んだときのことだと思います。

—テクノウチ　少しでも同人系の音楽に関わっている人は、ジャケのことはみんな意識してますよね。あえてここで萌えにするかしないか、っていうことを。「俺は「とらのあな」のランキングで一位になるんだ」と思ったらがちがちの受けそうなものにするし、あえてクラブ系にするというのもあるし。

——左腕　Alstroemeria Records[20]のジャケはすごくカッコいいですね。デザインをやっているのは TATSDESIGN さん[21]というデザイナーで、初音ミクのキャラデザインをした KEI さんの本のデザインなんかもしている人ですが。

20　http://www.alst.net/
21　http://www.tatsdesign.com/
22　http://www.ultrasync.net/doctor/

7 オフ会からの脱却

——永田　ONとOFFの関連、ということでいうと、初期のオフ会的なクラブイベントというのはどんな感じだったんでしょうか。

——左腕　ぼくはもともとロックのライブに行っていた人間だったんであまりクラブには行っていなかったんですが、東京に出て来て、2001 年ごろに「DOCTOR AFTER DEATH」[22]という、ふだんインターネットのテキストサイトとかで面白い文章を書いている人たちが集まるイベントがあって、麻草郁さんという人が企画しているんですが、いわゆるプロじゃない人がイベントをやってもいいんだ、と思って。（コラム①）テキストサイトというのは、いまだとブログがあって、自分の言いたいことを簡単にいえますが、当時わざわざ自分で html 組んでやる人、そうまでして言いたいことがある人というのは、たいてい面白かったんですよ。それで、そこに音楽ネタとかもちょこちょこ入って来ていたので、行ってみたんですよ。

——永田　当時は、オフ会の上位イベントみたいな感じ、と言っていいんでしょうか。メタオフ会というか。オフ会だとお酒を飲んでしゃべるだけだったんだけど、それをクラブイベントとくっつけてみた、というか。

——左腕　オフ会、飲み会のような場所だと最初に決まった席からなかなか動かないという問題があったので、動機としてオフ会からの脱却というのがありましたね。当時ハロプロが好きな人たちが集まっていて。

——永田　人脈としては、DENPA!!! のひとつ前の時代ということですよね。

——左腕　ぼくはライブのモッシュは楽しくて好きで、やっていたんですけど、はじめてクラブイベントでモッシュしたのが「DOCTOR AFTER DEATH」の２回目、曲はメロン記念日の「This is 運命」でしたね。

——永田　なるほど。ただポップな曲でモッシュするというのはクラブのノリとしてはあったんですよね。たとえばぼくが１０年くらい前にパンク系のクラブイベントに行ったときに、SMAP の曲をものすごくひずませてかけて、モヒカンの人とかが、ガラスが割れるような勢いでモッシュしていたことがあって。考えてみれば、ディスコという場所では、売れてる曲を流すというのをフックとして使っていたというのがあったわけで、そのフックの上澄みの部分だけが先鋭化というか異形化していっている、そのひとつとして、DENPA!!! なんかも出て来たんじゃないでしょうか。

——左腕　そうですね。そこからナードコアなんかも出て来ていて、オタクのアンセムとしてのアイドル曲という位置づけになっていった。「This is 運命」はアイドル曲なのにパンクチューンなんですが、メロン記念日はモーニング娘。ほど売れていなかったということもあって自由にできていた部分があると思います。それまでは、クラブに対する先入観があったけれど、モッシュをしていいんだ、ノリとしてはロックのライブといっしょだな、とはじめて思えましたね。もっとも、大多数はいまでもそうじゃないのかもしれないですが、草の根レベルではやっていいんだ、と思った。それで自分でもイベントをやるようになりましたね。

Twitter と クラブカルチャー

文= tomad

Twitter とは「What are you doing?（今、何しているの？）」という事について書き込むのが、お題目のミニブログである。しかし多くの人はそんなものは無視して、好き勝手に自分の考えた事をつぶやいている。mixi よりも気軽にフォローしてその人のつぶやきを読む事ができるので、数百人フォローしている場合も多い。そうなると数百人の思考がリアルタイムで流れてくるというエキサイティングな状況になる。

コラム②

140 字以内という気軽さで友達に送るメールのように、ふと思ったことや今していることを書いてしまう。そうなると必然的にネット上のサービスなのに、リアルの身近な話題が多くなる。「渋谷にいます」と気軽に書き込むと、もしかしたら数百人フォローしているなかに偶然に今渋谷にいる人が「私も渋谷にいます」とメッセージを返してくるかもしれない。ネットを通して渋谷にいるというリアルをリアルタイムに共有する事ができる。もしかしたら Twitter 上で話が盛り上がって、そこで会おうという事になるかもしれない。このようにハンドルネーム（TwitterID）で区分されたネット上の私のはずなのに、リアルタイムを中心にして、私に関する情報をがやりとりされる事で、リアルの私と密着した 1 つのツールとして使うことができる。

だがやはりハンドルネームを使うという事は、リアルの私というものに限りなく密着していたとしても、本名を使う会社や学校での関係とは違うだろう。辞めようと思えば直ぐに辞められる一時的な関係だが、それが現実で会ったり、現実のことをリアルタイムで話題にしたりして限りなくリアルの私に近づいているという、微妙な距離感を持った位置にあるツールとして Twitter を使っている人が多い気がする。

この事を踏まえて、僕は Twitter とクラブカルチャーに類似性を感じてまう。お互いのことを DJ ネームで呼び合い、イベントで顔をあわせるだけであまりお互いの社会関係には触れずコミュニュケーションをとり、休日が終わると再び会社や学校に帰って行く一時的な関係である事。

Twitter によって、ネットの私とリアルの私の壁が分からなくなり、互いに融解していく。実際に会ってハンドルネームで呼び合うことが日常になる。そうなった場合はそれはもうネットをきっかけに作られた、リアルの私が帰属する会社や学校とは別の 1 つの領域でしかない。

column

8 クラブカルチャーと Twitter の親和性

――――――――――――――――――――――――――――永田　　そういうものの歴史のなかで、このまえ tomad くんが企画した「おいッ！パーティやんぞ!」は、ぼくのなかではじつは DENPA!!! よりも異形だったんです。

―テクノウチ　　「おいパ」は確かにすごかった。あれを見たときオーガナイザー tomad すごい、と思った（笑）

――――――――――――――――――――――――――――永田　　「おいパ」はお客さん何人くらい来たんですか？

――――――tomad　　90 くらいですかね。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　100 いかない…マイナーですね（笑）。あそこに来ていたお客さんのなかで、twitter の tomad くんの発言を読んでいるフォロワーの割合ってどのくらいだったんだろう。皆さんてそれぞれどれくらいフォロワーがいるんですか？

――――――tomad　　うーん、ぼくの twitter のフォロワー数は 700 くらいですけれど…

――――――――――――――――――――――――――――永田　　テクノウチさんは？

―テクノウチ　　1 500 くらいですね。といっても、my space やっているとスパム的に入ってくるものもあるので…

――――――――――――――――――――――――――――藤城　　ぼくも最近 1000 超えたんですよ。あれ?と思って。

―テクノウチ　　予想していましたけど、「おいパ」に行って思ったのが twitter-er 多い、っていうことでしたね。
自己紹介がみんな twitter ネームなんですよね。

――――――――――――――――――――――――――――永田　　むかしは「ハンドルネーム」って言っていたのにいま「ID」って言いますよね。ID という言い方は、「はてな」がでてきてからかなり一般化した気がします。

―テクノウチ　　一時期 mixi ネームで自己紹介し始めたときもびっくりして。

――――――tomad　　こんど文学フリマで出る twitter 本にも書いたんですがクラブカルチャーと twitter はけっこう親和性があるんじゃないかと思っていて、クラブの DJ も本名を明かさないですがそこに行けばいるという感じで、twitter も同じで「場」ができている。リアルのクラブと仮想の twitter を混ぜ合わせたらどうなるのか、というのをやってみたくて、それが「おいパ」だったんですよ。そこは意図的にやっていて、もともとテクノをやっている人を呼んだりして、混ぜてみたかったんです。（コラム②）

―テクノウチ　あれぐらいお客さんが何を聴きにきているのか分からないイベントはないですよね。

――――――――――――――――――――――永田　お客さんは何かを聴きにきているんじゃなかったんじゃないですかね。かと言って会場が地下にあったこともあり、ネットにも繋がらないし。ほんと、何をしに来ていたんだろう、みんな。あのなんとなく集まる感じはいいですね。

――――――――――――――――――――藤城　わいわい集まってきているという感じで…「カオス＊ラウンジ」も同じように twitter で告知していたんですが、８日間で２００人くらい来ました。

―テクノウチ　その twitter のオフ会的なノリで面白いなと思ったのは、初音ミクの即売会が本当に「P に会いに来た」という感じだったんですよね。

――――tomad　ただ twitter のオフ会というふうにしちゃうのは嫌なんですよ。「えんらくナイト」[23]とかありましたけど、あれは完全に外から入れないもので、でも僕としては外からも入れつつ、twitter の要素もあるというふうにしたい。

23　09 年３月に高円寺クラブミッションズにて DJ えんらくととらきちが主催した、twitter 上で参加者を集めたオフ会的なイベント。

――――――――――――――――――――――永田　たしかに twitter が中心というよりは、Maltine のイベントでしたよね。ネットに繋がらないことも告知のときにむしろネタ的に強調していたし。

―テクノウチ　「おいパ」で面白かったが、朝方のバック・トゥ・バック[24]でしたね。バック・トゥ・バックって素が出るじゃないですか。DJ が、こういうのが好きなエレクトロなんだってかけている隙間隙間に、Perfume とか YMO とかがかかると、座っていたお客さんがいきなりすくっと立ち上がって踊り出す。そういうのが本音として出てくるのが面白かった。YMO があって電気グルーヴがあっていまは Perfume がある、その綿々とした流れのまさにど真ん中がそこにあるという感じがした。

24　２人の DJ（このときは tomad と tofubeats）が一曲ずつ交互でかける DJ プレイ。

――――――――――――――――――――――永田　そういうベタな感じは、ぼくもちょっとそうだけど、左腕くんがじつは嫌そうにしているように見えて…

――――――――――――――――――左腕　最後は嫌な感じでしたね。

―テクノウチ　tomad くんが、Mr. fingers とかをかけていたときに、こんな渋いのかけてて大丈夫かな？こんなにガチにやってお客さんは大丈夫なの？と不安になっていたんで…

――――tomad　そこは押し付ける部分、プライドですよ

―テクノウチ　そうそう、それがすごく分かって、そのあとでバック・トゥ・バックで素が出て、「ポリリズム」がかかったりするとお客さんが「わーッ」ってなったから、安心して、そうだよね、と思った。

――――――――――――――――――――――永田　「安心」が重要なんでしょうか、テクノウチさんにとって。

―テクノウチ　だって絶対聴きたいじゃん、というのが俺にはすごくあって。

――――――――――――――――――――――永田　そこは僕のような人間からすると不思議な感じがします。世代的なもの、あるいは単なる趣味的な違いに過ぎないものだとは思いますが。ぼくは「みんなが不安」じゃないと自分が安心できないところがあるので。

――――tomad　ぼくもそうです。

―テクノウチ　ああいうの見ていると、ぼくは「素」が見たいんですよ。

――――――――――――――――――左腕　ぼくは Perfume 自体はすごく好きなんですけど、現場では少なからず驚きがほしいというのがあるので、あの場だったら、予定調和的になってしまう展開はオーディエンスに「寄った」感じがしたんですよね。たぶんぼくが Perfume が好きすぎるんだと思うんですけど、「本当に Perfume 好きでかけているのかよ？」と思ってしまった。そのときぼくが永田さんにグチったのは「俺はかしゆかの葬式行くけどね」でした（笑）

―テクノウチ　さいごのあの空気は本当に DENPA!!! で慣れ親しんでいる感じで、でも tomad くんがそういうアットホームな雰囲気を求めてないことは分かっていたんで、ぼくの DJ のときはインダストリアルガバをずっとかける予定で、でもアクシデントがあって１０分で止まっちゃいましたけど（笑）。ズゴーン、ズゴーン、ビービーっていってるだけみたいな（笑）。

――――――――――――――――――――――永田　あ、あれってテクノウチさんだったんだ。いいですよね、インダストリアルガバ。突然にフロアが不穏な雰囲気になって面白かったです。

つまり、ニコニコ動画とかでゆるくつながっているんだけど、実はそれぞれがクラスターになっていて、なおかつ全部が全部ポップでキャッチーというものを集めて、お客さんがぐちゃぐちゃに混ざったら、どんなノリが生まれるだろう、と思って　冨田明宏

9 島宇宙の混交と細分化

冨田　きのうぼくが名前だけプロデュースという形で関わっている（笑）、「アキハバラ NOISE」[25]というイベントを渋谷の O-EAST やっていたんですが、冠は「王族バンド」[26]（図 11）というニコ動では有名な、海賊王、ティッシュ姫、インテル王子という３人がやってるバンドで 400 人くらい集まりました。このイベントで面白かったのが、ディアステージが主催だったので、ヲタ芸を打つお客さん、あとはいわゆるプレアイドル、地下アイドル的な人ですね、そのファンが来るだろうと予測しつつ、でもいろいろなものを混ぜたんですね。「王族バンド」の一つまえにアニソンのパンクバンドである「Little Non」[27]（図１２）をブッキングしたり、男装で歌うディアステージの女の子たちが出たり、ホストのノリのダンサーで「流星ヤロウ」[28]（図１３）という人がいるんですが、それを飛び込みで出てもらって海パン一丁で踊ってもらったり。それから『姫トランス』というコンピの「TSUKASA」[29]（図１４）さんという、シリーズ累計１００万枚とか売っている、その界隈ではメジャーな、だけどオタク界隈ではもしかしたらあまり知られていないかもしれない、でも実はアニソンのカヴァーをやっている人を入れたり、さらに前座のところで「ULTRA PLISM」[30]（図１５）という、かつて「UNDER 17」をやっていた小池雅也さんが新しくやっているユニットを入れたんですね。つまり、ニコニコ動画とかでゆるくつながっているんだけど、実はそれぞれがクラスターになっていて、なおかつ全部が全部ポップでキャッチーというものを集めて、お客さんがぐちゃぐちゃに混ざったら、どんなノリが生まれるだろう、と思って、ほとんどでっかい実験場みたいなイベントだったんですよ。

やってみて驚いたのは、ヲタ芸の汎用性の高さなんですよ。ヲタ芸ってじつはどんなグルーヴでもノれるんだな、というのがひとつわかった。それからヲタ芸をやっている人の、音楽的にこじれた感じが目に見えた。つまり、アイドルが単純に好きな人だったら、たぶん「アキハバラ NOISE」には来ないと思うんですけど、さんざんハロプロのおっかけやって、ヲタ芸も打ち尽くして、ノリをこじらしちゃった人が、フィジカルな発散の場を求めてアンダーグラウンド化している。そういう人って、自分の音楽好きを音楽的に正当化するためにいろいろな音楽を聴いているし、ヲタ芸打つくらいだからフィジカルで享楽的なんですよ。だからパンクが流れたらタテノリもできる、２ビートも８ビートもできる、つまりヲタ芸を抜きにしてもリズムを組み立てられる、という人が意外と多いということが分かった。

永田　おもしろいですね。でもヲタ芸の人たちの多様な音楽遍歴って自分の好きな音楽を正当化するためなんですか？みんながみんなそんな「レベルが高いお客さん」だったんでしょうか？

冨田　もちろんすべてがそういうレベルの高い人というわけではなくて、王族バンドを見に来ている中高生なんかも、その状況を遠目で見ていました（笑）。そういう子たちは、ハードコアパンクの肩車しちゃうようなノリにそうとう衝撃を受けていたと思います。それで「秋葉原のオタクなノイズってこういうものなんだ」って何となく理解していくと思うんです。ニコニコ動画だけでは可視化できない、リアルでキケンな部分を（笑）。

永田　でもそれってまったく新しい文脈が書き込まれてますよね。すごい（笑）。いい人生経験ですね。

25　4/25 に開催された、ニコニコ動画で大人気のうｐ主からアキバを中心に活動するプレアイドル、アニソンを手がける声優・バンドまで、プロとアマチュアの垣根を越え、様々なジャンルの最先端で活躍するプレイヤーたちが一同にあつまったライブイベント。

26　ギターは海賊王（動画の中で漫画「ONE PIECE」のＴシャツを着て演奏するからその名がついた）＋ベースはティッシュ姫（長門有希のコスプレ、脇にティッシュが置いてある）＋ドラムがインテル王子（ニット帽で顔の上半分を隠して演奏、レベルの高さから「インテル入った」と言われた）。それぞれ全く別個に「God Knows..」の演奏動画をアップしていたのを、第三者がそれらを組み合わせて「合わせてみた動画」として投稿したことからバンドが結成され、実際の共演も始める。

27　秋葉原のストリートでアニソンヲ演奏していたところから始まった、「アキバ初」と言われる本格バンド。

28　ニコニコ動画上の踊り手。avex trax からデビューした現役ホスト中心のグループ「club Prince」のデビュー曲「LOVE ドッきゅん ♥」を踊る動画で有名に。

29　キャバクラ嬢として歌手活動をはじめ 2007 年にデビューした姫トランス界の女王。

30　月宮うさぎ（Vo.）と小池雅也（Gt.）のユニット。UNDER17 は小池と桃井はるこのユニットでアダルトゲームなどに楽曲を提供。2004 年に解散。

図 11

図 12

再生数というのがわかりやすすぎる指標になってしまっていて、ジャンプが起らなくなってしまっている。

左腕

――――――――冨田　そういうぐちゃぐちゃな感じが面白いかな、と思って。ニッチっぽいところをつなげるようなイベントを、マイナーではなくメジャーな感じでやるとどうなるのかな、というのがそのイベントでした。

――――――――左腕　ノるマップで言うと、ほんとうに全体をなめつつ、という感じですよね。

――――――――冨田　パラパラもありましたね。O-EASTにしたのもそういう大きいところでどれだけ映えるかというのがあって。ちなみにLINDBERGがとなりで再結成ライヴやってましたが、アキハバラNOISEより小さいハコで、なんか申し訳ない気分になりました（笑）。

――――――――左腕　あの渋谷のホテル街のところって、通るときおもしろいですよね。あ、今日はこんな客層なんだって。

――――――tomad　ありますね。ちなみにぼくは昨日はすぐそばのclub asiaで「MOBILE ROCK FESTIVAL 09」[31]に行っていました。

――――――――――――――――――――永田　それだけ島宇宙がリアライズされてるってことですよね（笑）。そんなに近いところにいて、知らないんですもんね。ちなみにそのころテクノウチさんはどこにいたんですか？

―テクノウチ　DENPA!!!の友達の家に行って、東方のよさを延々語ってました（笑）。「俺元ネタの神社行っちゃったよ」とか（笑）。そういう島宇宙っていますごく細分化しているじゃないですか。ひとりひとりがインディーズというような状態で。でもだからこそ、たとえばニコニコ動画に自分の曲をアップロードできたらそれは公開できたということになるので、あるジャンルで一位になる、代名詞になるというのは案外やりやすくなってますね。昔だったら企業の人からピックアップされないとデビューできなかったものが。上の人は困るでしょうけれどね。その分さっきの「家が買えればいい」という話じゃないですけれど、目標が小さくなる。でももともとパイが小さいことは重々承知でやっているので。

10 ランキングシステムの弊害と必要性

――――――――――――――――――――永田　パイが小さくてもがんばるという感覚は昔はなかったものですよね。精確に言えば、昔からインディーで小さくがんばる人というのは常に一定数いたのでしょうけど、最近はインディーで小さいパイでがんばるということが以前と比べて特別じゃなくなってきているように思えます。

―テクノウチ　となりのパイに全然興味がない人とかいますからね。ニコニコ動画でも最初はランキング見ればどれも面白かったけど、今は初音ミクの○○ランキングとかを見ないと、シーンが分からない。でもとなりのアイマスのランキングは見ていなくて、初音ミクだけで一日終わっちゃう、というような。

――――――tomad　それがちょっと厳しくなって、ぼくはニコニコ動画を離れたところがありますね。ニコニコ動画は、全部ランキングで出来ていて、そのなかで人気のあるキャラクターとキャラクターを混ぜていくということが面白かったのに、今はどんどん分かれてきてしまっていて。

―テクノウチ　細分化していかないとアクセス数が延びないから、しのぎをけずってそうなってるんだと思うんですよね。

――――――――――――――――――――左腕　再生数というのがわかりやすすぎる指標になってしまっていて、ジャンプが起らなくなってしまっている。

――――――――――――――――――――永田　再生数でランキングが出るというインフラがあるから、それによって細分化したということですよね。

31　myspace、YouTubeなどの新世代のメディアを主軸としてミニマムなセットで活動するミュージシャンたちを集めたイベント。

図13

図14

図15

ランキングシステムはやっぱり必要だと思いますよ。ランキングってそれ自体ジャンルじゃないですか。

テクノウチ

―テクノウチ　DENPA!!! はいまニコニコ動画の黎明期みたいになっていて、訳が分からないけど有名な奴全部入っていて、彼らがこれからどこに行くかということを考えると、ヲタ芸に行くのか、ナンパしにいく方に行くのか、クラブミュージックに行くのか、みたいにちっちゃく分かれていくと思うんですよね。というか細分化はもう起っていて、DENPA!!! の亜流みたいなイベントがあって、そこではアニソンしかかからないとか、J-POP しかかからないとか現にありますからね。グラフのイメージでいくと人気の山ごとにどんどん分かれてその先が尖っていく。

―――――――――――――――――――永田　pixiv ではそういう話をききませんか？最近面白い絵が見つかりにくくなってきた、というような。

―――――――――――――――――――藤城　ぼくは pixiv ができたばかりの、まだ登録人数が 2、3 万人という頃からいたんですけれど（ちなみに現在の登録人数は 09 年 4 月現在で約 80 万人、月間 6 億 PV）、当時からするとランキングの層が全然違ってきていますよね。かわいい女の子がいて、というのか、東方か、ボーカロイドか、ネタ絵、というので占められていてクオリティというよりは閲覧数やブックマーク数という感じで、単調になってきている。

―テクノウチ　最近はもう東方タグがオリジナルタグを上回っているんですよね。

―――――――――――――――――――永田　それは「閲覧数が多いということで、更にいっそう閲覧数が多くなる」ということなんですか？

―――――――――――――――――――藤城　pixiv のシステム上、デイリーランキング、ウィークリーランキング、マンスリーランキング、というのが完全に用意してあるので、のびるのはどんどんのびていく、というふうになっていますよね。

―テクノウチ　pixiv は直接何かが売れてもうかる訳じゃないじゃないですか。だから大目的が、ほとんど再生数にしか見出せない、数字として分かりやすいのがこれしかない、という状況ですよね。ぼくはグロ絵ばっかりさがしてますけれど（笑）。経歴として「週間ランキング 8 位に入りました」ってずっと書いている人とかいますからね。

―――――――――――――――――――左腕　オリコンのランキングシステムが機能しなくなったと言われるけれど、システム自体はニコニコ動画とかにとって代わられている。かつても今も、結局ランキングしか聴かない人はランキングしか聴かないですからね、悲しいことに。

―――――――――――――――――――永田　ランキングシステム自体はいまだ有効ということになるんですかね。

―テクノウチ　ランキングシステムはやっぱり必要だと思いますよ。さっきのグラフのイメージで、いろんな趣味のとげがのびているなかで、縦割りでこのトゲが欲しい、という人はタグで見ていけばいいけれど、DENPA!!! のように横割りでのびてるトゲの上のところ全部ほしい、という人にはランキングが有効なんですよ。ランキングってそれ自体ジャンルじゃないですか。

―――――――――――――――――――冨田　この場ではオジサン的発言をするのがぼくの役回りかと思うんですけれど（笑）、やっぱり流行ってない音、世間的にはまったく評価されていないし、自分も「これはないな」と思うような、ひどいある種のダメな音楽音を聴くことも大事なんじゃないかと思うんです。偶然手にとって、何故か心惹かれて買ってしまったものが実はクソだった、という経験は大切なんじゃないかと思います。それって、1 曲単位では起こりづらくて、アルバム単位で起こる失敗なんですよね。「シングル曲はいいけど……」っていう。聴かなくても、そういうものもを知識として蓄積することで知っていることで、自分の音楽的志向やテクストが作られていくものだと思うんですよ。あまりにランキングにたよってしまうと、総意だけでしか自分の価値観が生まれないという危険があることになるので、そこには若干の不安を覚えますね。もちろん、ランキングにあがっているものを集めて、別の新しいものをつくるのが面白いっていうこともよく分かるんですけれど。ただ、はじめからテクストを無視して音楽を作るのと、テクストをすべて熟知した上で、それを無視して音楽を作るのとでは、雲泥の差があるってことだけは言っておこうかな。

―テクノウチ　ランキングというものの特徴は、維持できないということですよね。どうせすぐ入れ替わる。すごく人気に見えますけれど、その人気は維持できていないんで、実は安定していないんですよね。むかし好きだったのは、ニコニコ動画で人気のサンプリング曲だけを組み合わせて、「らき☆すた」のオープニング曲を歌わせるという動画です。ドラムとかもなくて、完全にニコニコ動画で人気の小ネタだけを集めて、ピッチを変えないで音程もあってるのに何を歌ってるか分からないという、完全に音楽素養がニコニコ動画な人の発想で、おもしろいと思いましたね。

―――――――――――――――――――永田　tomad くんは、そういう上澄みの部分だけ集めたようなものはどうなんですか？

――――――――tomad　うーん、好きじゃないですね。

ジャンプが欲しいぼくとしては、いいものばっかり集めていいものができる、というのは当たり前なんで、自分が評価しなくてもいいかな、と思ってしまう。

左腕

逆にいいものばかりを集めすぎて気持悪いっていうくらいなのが面白い。

テクノウチ

―テクノウチ　あれっ?ぼくから見ると、Maltine はクラブミュージックの一番かっこいい部分と、ニコニコ動画的なものの上澄みの水分ゼロみたいなところをくっつけたものだと思っていた。

――――――――――――――――――――左腕　ぼくは全然そういうふうには見ていないですね。

―テクノウチ　いちばん最新のリリースである「anisonremixer - back in anison ep」(図16)で、らき☆すたのHIPHOPバージョンが入っているのを見たときにやっぱりクラブ的な格好よさとアニメのかわいい部分の組み合わせだな、と思った。

――――――tomad　うーん。基本はやっぱり音ベースなんですよ。らき☆すたを入れているのは、それをきっかけとして聴いてくれるかもしれない、というフックとしてですね。完全にフックなんですよ。

―テクノウチ　DENPA!!! はその上に乗っているものベースで、それをひっくり返したのが Maltine だと思っていて、両方好きなんですよね。

――――――――――――――――――――左腕　ジャンプが欲しいぼくとしては、いいものばっかり集めていいものができる、というのは当たり前なんで、自分が評価しなくてもいいかな、と思ってしまう。

―テクノウチ　逆にいいものばかりを集めすぎて気持悪いっていうくらいなのが面白い。

11 脳内アレンジ

―テクノウチ　ガバにハマっていたころは、選択肢がなくて、タワーレコードに行ってもこのなかでガバが何枚あるんだという感じで探しつつけてすごくつらかった。だから自分が音楽を聴いていくうちに要求のハードルがあがって、満足できるものがなくなっていく、そこが凄く怖いというのがありますね。

――――――――――――――――――――――――――――――永田　そうなってくるともう自分の脳内でキックの歪みを勝手に補完するようになりますよね。

――――――――――冨田　わかります。ぼくがブラストビートにハマったときがまさにそうで、とくにグラインドコアは様式化されているので、自分のなかで勝手にグラインドコアを量産していくんですよね。ダーダーダーダーザザザザザザザ、ギャー、ジャンみたいに（笑）

――――――――――――――――――――左腕　何聴いてもそうしてしまう、というのがありますよね。J－POP 聴いても勝手に脳内アレンジしてグラインドコアになってる、とか。

図16

自分が走っているのより速いビート、自分の体より速いビートというのを、頭できざんでいた。

永田希

――永田　ありますね。ぼく脳内アレンジができるようになったらクラブがいらなくなるんじゃないかとすら思ってるんですよ（笑）。

――左腕　脳内が早く出力できるようにならないかな、まだかな、と思ってますね（笑）。もちろん人間の手を通して作ることの良さもありますが。

――冨田　ビートへの欲望というのはそうとうありますよね。

――永田　ぼくはグラインドコアだとどうしても人力の限界があるので、それを超えるものとして「ハイパーリッチ」というレーベル[32]があって、あれは本当に速かったんですよ。BPM 何千とか言っていて、実際聴くと嘘なんだけど（笑）、でも何千に聴こえるかもしれない音楽を、デジタルでやってるから人力でやってるより速いと感じて聴いていた。そこで、自分が走っているのより速いビート、自分の体より速いビートというのを、頭できざんでいた。

32　「暴力テクノの総合メーカー」をキャッチフレーズに活動していた日本のインディーズレーベル。レーベルオーナーの成田光三郎の渡英、単独活動に伴い、エレポップレーベルに転身。DENPA!!! でも活躍しているｍｉｄｙなど、ハードコアテクノシーンに強い影響力を持っていた。

――冨田　グラインドコアで打ち込みにした、「アゴラフォビック・ノーズブリード」を初めて聴いたときに、「あれ？俺の想定していたやつのほうが速いな」って思った（笑）

――左腕　ドリルンベースを聴いたときに、暴力的な感じがあって、ロックでもテクノでもどっちでも聴けるものがあったおかげで、いろいろ聴けるようになったというのがあります。ぼくはロック耳だったので、リズムに目覚めるのに時間がかかったんですね。リズムは速ければいいと思っていたので、そうじゃなくて、っていう転換点としてありましたね。

――冨田　左腕さんの感覚はよく分かりますね。ぼくも HIP HOP が全然聴けなくて、いまだからこそ好きなアーティストもたくさんいますけど、最初のころは「何このビートのもっさりした感じ」って思っていましたからね。「スネアが来ない!」「ノれない!」みたいな（笑）。横ノリの意味が分からなかったんですよね。

――永田　ぼくも横ノリはいまだによく分かっていなくて、頭で考えてるからああいいふうになるんだと思ってました。でもよくよく考えると自分の方がよっぽど頭で考えてノっていたという。

12 ON ラインのノリと OFF ラインでのノリ

――冨田　その脳内と体の話は、ON のノリと OFF のノリの区別とどうつながるんでしょうね。クラブはニコニコ動画の OFF 版、あるいはニコニコ動画の弾幕はクラブの ON 版だと言うことができるんでしょうか。

――永田　ニコニコ動画の限界は、コメントを書き込む場所の縦幅に限界があるので、何千人といっしょにというのができないですよね。何百人何千人が書き込めるとなると、めかくちゃ字を小さくするか、プロジェクターが一般化して画面が大きくなるかだと思いますが。

―テクノウチ　でもある程度の量を超えたらもうノイズとしてしか認識しなくなりますよね。

――左腕　何千行とかあったら読まなくなって一体感も薄れますよね。今はディスプレイだからこその狭さのよさ、小バコのよさみたいなところがあるんじゃないでしょうかね。

―テクノウチ　メールをいただいたときに思ったのは、ON と OFF の２つがあるんじゃなくて、今まで、やり方としてヲタ芸打つ場所とか、ヴィジュアル系のあおりとかコールとか、ふつうのクラブイベントとか、ライブっぽいクラブイベントとか、いろいろあるなかに、選択肢のひとつとして、ON が入ったんじゃないかな、と。

――tomad　ぼくも ON と OFF の境目がなくなってきて、分からなくなってきたという感じですね。twitter で「渋谷ナウ」ってあったら会うみたいな感じ、そこにいるから会うという感じですね。

――左腕　東京ならではですね。

――tomad　ただ、ノリということでいうと、ニコニコ動画のように ON ラインで最高の結果を出すというふうに設計されているものも分かりますが、言葉にできない良さみたいなのがどんどんなくなってきて。たとえばクラブミュージックをニコニコ動画でやっても全然受けないじゃないですか。

―テクノウチ　逆に、ニコニコ動画用のテクノができたときに、OFF 用の曲だけじゃなくて ON 用のクラブミュージックができたと思いましたね。「とかち」[33]を聴いたときに、あれっておなじところを１０分くらいずっとループするんですよね。あれって絶対 OFF ではできない、ON 専用のフロアミックスですよね。ニコニコ動画エディットっていのうが出て来た、選択肢が増えたなと思いましたね。一番最初に見たニコニコ動画も、こなたが３０分くらい「アハ」って言い続けるやつで、「すごいめちゃくちゃ盛り上がってる!」って音楽として聴いてましたね。すごい感動的で（笑）

33　アイドルマスターのキャラクター、双海亜美・双海真美の愛称。「エージェント夜を往く」を歌う際に、歌詞の一部である「溶かしつくして」が「とかちつくちて」と聞こえてしまうことから。2005 年に稼動したアーケード版の時から、「とかちつくちて」は有名だったのだが、2007 年の Xbox360 版が発売された時に、この「とかちつくちて」の部分をループさせた MAD ムービーが YouTube にうｐされ、それがニコニコ動画 (β) で紹介、瞬く間にインターネット界で話題になった。

――――――――――左腕　かしゆかが「秘密だよ」って５６分間言ってるのがあって（笑）。すごい好きで着メロにしてます。面白いのが最後ダブがかかってくるところで。

――――――――――冨田　（スティーヴ・）ライヒっぽい（笑）

――――――――――――――――――――――――――永田　作っている奴は絶対ミニマルミュージック意識してますよね。だからどうだ、というのはあまりなさそうだけど。

――――――――――――――――――藤城　ぼくも ON と OFF の境目は iPhone があって twitter がどこでもできるようになってかなりふわふわしてきていて、ネットにアウトプットした相手と、実際に会う人が、すぐさまくるくる入れ替わる。最低限のマナーとして隠しておくことを言わないでいるだけで、性格や発言の内容は ON と OFF の境目は薄れて来ています。

――――――――――左腕　東京ならではというのがやはりありますよね。サイバーシティが実現しているなと（笑）

――――――――――――――――――――――――――永田　tomad くんはストリーム DJ[34]をやってますが、お客さんからのフィードバックはあったりするんですか?

34　ネットワークを通じて受信と同時に再生する「ストリーム」方式を採用し、PC などで再生させる生 DJ のこと。

――――tomad　ポツポツしかないですね。

――――――――――――――――――――――――――永田　覇道チャンネルとかには出ていますか?あれの場合はどうなんでしょうか?

―テクノウチ　少し出ていますね。あれはチャットや２ch でお客さんたくさん反応がきます。あと、tomad くんもそうですけど、あれと連動している 2ch の VIP 板の「CLUB VIP」というネットラジオスレで、毎日一日１回、多いときは２回あそこでラジオしてますね。

――――――――――――――――――――――――――永田　ということは、かならずしもニコニコ動画の弾幕がお客さんのノリを可視化した最初のものではない、ということですか?

――――tomad　というか、ニコニコ動画は完全同期ではないですよね。完全同期だとポツポツしかない。疑似だからですよね。

―テクノウチ　完全同期でも、来るのは「Underworld ネタキター」とかですよ。そこはニコニコ動画と変わらない。

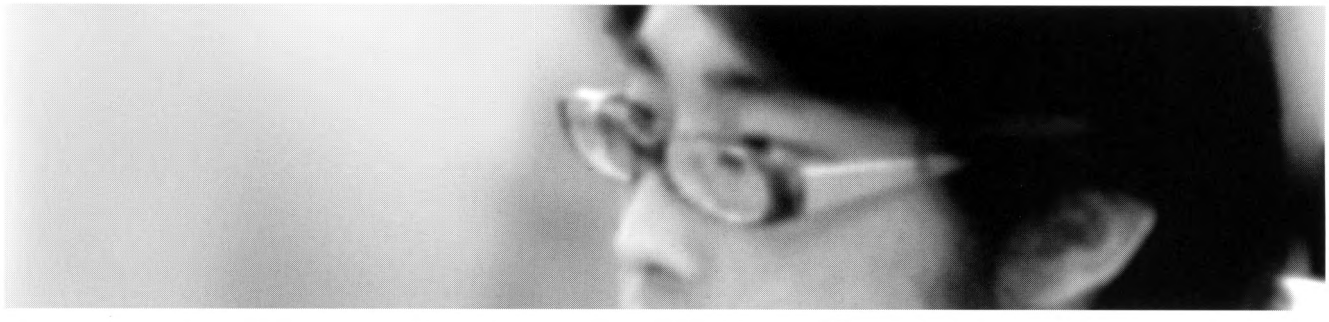
――――――――――――――――――藤城　ニコ生が始まったじゃないですか。あれを利用していくというはこれからアリかもしれないですね。リクエストされた動画を流すということもできるので、レスポンスがしやすい。

――――tomad　あれは３０分しかできないのが厳しい。６時間くらいできるといいのに。

―テクノウチ　濱野智史さんと「MEGA PEER」で話していたのは、MEGAPEER でやっていることを録画して全部ニコニコ動画で流して盛り上がり直そう、とかそこに Skype つけてワーっていうと波形が出るようにしましょう、とかそういうことはできますよね。

――――――――――――――――――左腕　スクリーンを設置して、携帯からレスを送るとそこに映る、というのもアイディアとしてはアリですよね。

―テクノウチ　そういうのありましたよ。２ちゃんねるのスレッドを映して、完全同期で、MC がそこに書きあがってくることをラップ風に全部読み上げる。



ON で共有できるのは全国各地いっしょだけど、OFF ではそれぞれバラバラ、という感じ。

テクノウチ

13 ノリの地域差と流通

――――――冨田　　東京にいると、たとえばヲタ芸が打たれる場所と、下町的なお祭り文化が何となくリンクするなというのは分かるんですよ、そういうものが許される場所と許されない場所があるというのは。下北でヲタ芸って打てないじゃないですか。そういった感覚が東京の中では分かるんだけど、それ以外になると全然わからない。そのあたりがどうユルくなっていくのか、というのに興味がありますね。つまり、ある意味東京のノリというのは、ON ライン上で可視化できるし分かるんだけれども、それが地方の文化とどうつながっているのか、本当に分かっているかは分からないけれども、気分として、雰囲気としてそれがどう伝わっているのか。

――――――tomad　　imoutoid や tofubeats は関西なので、トラックメーカー自体は向こうにもいるということですよね。

――――――――――――――――――――――――――――――――――――永田　　ハードコアでいうと、スピードコアが関西と北九州で流行っているというのがありますね。

―テクノウチ　　ツアーで回っていて思ったのが、さっきの選択肢の話なんですが、たとえば金沢に行って、ほかのクラブもまわると、「金沢はハードコアのノリが 1 パターンしかない」ってことに気づくんですよ。東京だと、オタク系とか、ガチでクラブ系とかいろいろあるのに、東京をでたとたんに、「金沢のハードコアイベント」という 1 パターンしかなくなるんですよ。なぜそういうノリができるかというと、ご当地 DJ の一番有名な人が作ったノリが、全部で共有されちゃってるから、それ以上のパターンが生まれないんですね。関西もたまたまデジタルハードコアが強いからスピードコアが多くて、北海道もニュースタイルとかスピードコアの DJ が 2、3 人いるから、それだけ熱いように見えるという感じですよね。だから OFF のパターンが 1、2 種類しかなくて、そこでいままで止まらざるをえなかったのが、ON が入った瞬間に ON のなかの選択肢がばあっと増えて OFF だけが 1、2 パターンしかないという状態になる。ON で共有できるのは全国各地いっしょだけど、OFF ではそれぞれバラバラ、という感じ。

――――――――――――――――――――――――――――――――――――永田　　なるほど。テクノウチさんは海外に行ったことは？

―テクノウチ　　まだないですね。今度フランスのレーベルからリリースしてライブするかもしれない、という話になっているので、できればやりたいと思ってますが。

――――――――――――――――――――――――――――――――――――永田　　ある DJ が Tumblr で言っていたのは、太った引きこもりっぽい子がダブステップの踊り方を一生懸命レクチャーしている動画がまんま「どうやって踊るか」というタイトルであがっていて[35]、たしかにちょっと真似したくなるんですよね。

――――――冨田　　ヲタ芸の桃井はるこ[36]さんがハワイでライブやったりドイツでライブやったりしていろいろな場所でヲタ芸を打っていて（図 17）、それが勝手に各地で根付いていったらおもしろいなと。日本でも HIPHOP のウェッサイというスタイルがあるじゃないですか 。あれがいま郡山で人気で、ちょっと前から文化としてで根付いているらしいんですね。日本人の横浜発ウェッサイ系アーティストがインストアイベントで日本を回ると、何故か郡山とか、秋田の一部地方都市とかで熱狂的に受け入れられると、ある有名な HIPHOP レーベルの社長から聞いて。なぜそうなったかというと、要はヤンキー文化なんですよね。東京とか横浜で昔遊んだことのあるヤンキーたちが人が、地元に帰って、そこでウェッサイの文化を自分たちで作って、後輩のヤンキーたちにも文化として継承していると。もうそこは地域としてウェッサイ（＝ウエストサイド）ではないのに、文化だけ根付いているという構造のが、すごくおもしろいなと（笑）。

35　「Dubstep Dance Tutorial」http://www.youtube.com/watch?v=hCsgiY-zMHY

36　UNDER17 での音楽活動のほか、DVD、書籍の出版などアキバをバックボーンに多彩な活動を見せる歌手・声優。09 年には自身のレーベルをたちあげ、ニコニコ動画内に「アキハバ LOVE ちゃんねる」を開設したりラジオを配信したり。

図 17

―テクノウチ　ヲタ芸とパラパラはやっぱり日本人にうってつけですよ。普及するならどんどん普及してほしい。またそれがいやだっていう人が出てくるだろうし。そうしたらまた展開していくだろうし。

――――――冨田　パラパラって発端からして、六本木の夜の文化じゃないですか。夜のお兄さんお姉さんの文化。それが今やオタクたちにも許容できるものになっている。ふつうだったらそれらは相容れないですよね。

――――――――――――――――――――――――――――永田　それは相容れないと言っている人がいるだけで、本当はもともと親和性があったんじゃないでしょうか。そのあたりはテクノウチさんの『読む音楽』に書いてあって、まさにそのとおりだなと思った部分です。

――――――冨田　ノリの親和性という面では、それは確かにそうだと思う。ただ、オタクはヤンキーのリア充臭い文化を、ＤＱＮの文化と蔑んでいた、断絶の時代が確かにあったと思うんですよ。でも今は、それが漫然としたムードの中で境界線が霞んで、ウヤムヤになってきた。それこそ、テクノウチさんの言う超ライトオタクの流入と無関係ではないし、オタクのヤンキー化ではなくて、ヤンキーのオタク化だったという側面が、改めて浮き彫りになったものだとも思うんですよね。

14 なぜ“J”-CORE と言うのか

――――――――――――――――――――――――――――永田　『読む音楽』でテクノウチさんは「J-CORE」とか日本独自のものだということを繰り返し書いていますが、あれは言う必要があったんだろうか、という疑問があります。なぜ「日本ならでは」ということを付けるのか。

―テクノウチ　あまりに「これは本物のハードコアではない」と言われるので、それが嫌で付けました。「私たちは本物ではないけれど、愛すべき偽物だ」っていうことを言いたくて。

――――――――――――――――――――――――――――永田　「愛すべき偽物」だから日本ぽいと。なるほど。

―テクノウチ　みんなオリジナルオリジナルと言うけれど、これだってオリジナルじゃん、というつもりで。本物のハードコア、という言葉が大嫌いなんですよ。本物のオタク、という言い方も嫌いですね。DENPA!!! が本物のオタクではないことなんてよく分かっているんで、だから「超ライトオタク」って言ってみたりとか。

――――――――――――――――――――――――――――永田　「イギリスでやっていても J-CORE は J-CORE なんだ」というところには『読む音楽』で非常に納得しました。

―テクノウチ　UK の今流行っている曲をかけて、UK で今売っているであろう売り方で売って、という状況があまりに長かったんですよね。オタク系が入って来てるのに、そういうものを全部無視して。それがすごく居心地悪かった。『読む音楽』にも書きましたが、ヲタ芸とかパラパラとかジャンプスタイルステップは、空気を読まなくていいんですよね。一度覚えれば、それさえやってればいい。ぼくは、空気読んで頭使って踊るというのがすごく苦手なんで。おしゃれに、女の人としゃべりながらカクテル飲んで、DJ の方を見ないで、ポケットに手を突っ込んで踊っている、というのが無理なんで（笑）。まっすぐ前を向いていて、ブレイクのところでウォーってやる、ハンドクラップが来たらハンドクラップは素直にしていたい、ということなんですよね。

――――――――――――左腕　ぼくもハンドクラップはしたい。でもしちゃだめなときがあるんですよね。あれがすごく抑圧されている感じがする。

――――――――――――――――――――――――――――永田　ぼくは本当にみんなが同じ動きをするのが嫌なんで…

――――――tomad　ぼくも嫌です。

――――――――――――――――――――――――――――永田　素直になったって、「素直」という空気にノれなければ、楽しめない。ただ素になっただけではハンドクラップすらできないんですよ。一回多くなっちゃったりして。

――――――tomad　音ゲー的なものがダメなんですよね。

ヲタ芸とかパラパラとかジャンプスタイルステップは、空気を読まなくていいんですよね。

テクノウチ

――――――――――――――左腕　　みんなといっしょになりたいわけじゃなくて、したいときにできないのが嫌なんですよ。

―テクノウチ　　ぼくは、合わせなきゃいけない、というのではなく、自発的に踊っている、というのができないんで。

――――――――――――――――――――――――――――――永田　　『読む音楽』のなかで、だれかが最初にウォーって言い出す、という記述が何度もあって、これがぼくなんだ、と思いましたね。だれも言ってないから自分が口火を切らなくちゃいけない、と思う人がいて、そういう人がいるからワーっとなるんだと思うんですよね。特攻隊長みたいな奴がイベントごとにいて。

―テクノウチ　　ぼくは特攻隊長を待つのが面倒くさいんで、DJとしてロボボイスでギャーっと叫びますね、みんなが待っているの分かるんで。

――――――――――――――――――――――――――――――永田　俺が先陣切ってるからおまえら叫ぶんだろ?というのは結構イライラするときがありませんか?

―テクノウチ　だめなんですかね?自発的に何かをやらない、というふうにせざるを得ない人がいて、ぼくは自分が空気を読むのが苦手なので、合いの手を入れてこうすれば分かるでしょ、というふうにしてますね。

――――――――――――――左腕　やさしいですね。

――――――――――――――冨田　　日本人的というか、やさしいし、絶妙な奥ゆかしさも感じますね。ほんとうにそれぞれが文化で…たとえばバイリファンキ[37]みたいな音楽が日本で流行るのって、絶対無理じゃないですか（笑）。国民性として許せないというか。そういうノリには、絶対に国民性って出ると思うから。ふつうにしちゃってますからね、椅子に座っている男の上に女がノーパンでまたがっているっていうのは。あれはまちがいなく土着の文化から流れて来ていて、あれはブラジルで醸造されたからああいうふうになっている。それができないというのはやっぱり日本の奥ゆかしさみたいなものを、悔しいけれど感じざるをえない。

―テクノウチ　　というか日本は選択肢が多いからじゃないですかね。ビルボードチャートを見ていると思うのは、「男」っていう感じのHIPHOPと、「女」っていう感じのBBggirlがでてきて、あとは「男前」って感じのロックが入って来て、それだけで終わっている週とかがあるんですよ。そのあとに録画したカウントダウンTVを見ると、演歌があったりジャニーズがあったりアイドルがあったりアニメがあったりヴィジュアル系があったりササンがあったり、すごい選択肢の多さを感じますね。

――――――――――――――左腕　　たとえば逆襲レコード[38]というネットレーベルを主催されている藤子名人という方のメガミックス[39]があるんですが、200トラック以上の曲を74分の1トラックに詰め込んだりしている。こういった、まるでカウントダウンTVを早送りで流したような音楽が作られたりするのは、そういう情報の多さがあるからですよね。

――――――――――――――――――――――――――――――永田　　でも選択肢の多さはそれはそれでひとつの空気になっていくので、絶対に空気を読まないでいい場所というのは不可能なんじゃないですか。もちろん、そんな原理的な話をして禅問答みたいにしたいわけじゃないのですが。結局のところ「多様な選択肢」という空気にノれる人たちだけの「空気」ができて、というだけだったらそれを楽しめるのはその空気にノれる人だけじゃないですか。

―テクノウチ　　日本の選択肢が多くていいなと思うのは、アメリカでは、セサミストリートのようなこども番組やアニメの場所ってそんなに近くないじゃないですか。でも日本で、らき☆すたをおなじように使ったら、別のベクトルが出てくるじゃないですか。それを「J」と呼んでいるんですよ。向こうだと、アニメネタのサンプリング作りました、と言ってもそうですか、と言われちゃう。しかも今はサンプリングだけではなくて、アニメの東方がすごいから、アニメ声で独特のブレイクやDJミックス用の出だしと終わりがないニコニコ動画用ものがでてきて…

37　ブラジルのスラム街で生まれた音楽。パーティの過激さが有名で、男性は下半身裸で横に並び、女性はノーパン、順番に性行為を行うダンス“ダンサドトレンジーニョ”が流行。90年代には暴行事件が多発して警察の厳しい取り締まりがあった。

38　http://www.amenbreak.net/records/

39　http://www.amenbreak.net/mix/

図18

J-CORE と名付けることで、あとから J-CORE を先に知った地域や世代の人たちが、「あんなもの J-CORE じゃない」と言ってメタ的に作り出すのがどんなものなのか見たい

テクノウチ

――永田　アートでいうと、いまテクノウチさんが言ったようなことを 90 年代にやって村上隆がやってブレイクした。それでちょっと前に彼が「inochi」展[40]というのをやっていますよね（図 18）。それは日本的なものというよりはもうちょっと根源的な何かに言及しようとしていると思うんですよ。でもそれが全然話題になっていないんですね。開催期間の短さにも意図があったと思います。
村上隆が 90 年代にやったことというのは、本当は世界的に汎用性のあるものを、フックとして「日本のものだ」と言って広めたことだと思うんですが、そういうことは J-CORE にもあるんでしょうか。

―テクノウチ　あります。海外のサイトで、いかに自分がオタクか、J-CORE かということを主張するためにアニメの絵とかを貼りまくって、いまはフィンランドにいますけど、限りなく本場 J に近づいた音を作っています、と見せているのとかありますからね。日本にいたらこうはならないな、と。

――永田　藤城さんは村上隆のやったことについてはどうですか。

――藤城　村上隆のやったことっていうのは国内外では反応が違うものだとは思います。「萌え絵」だとかは特殊なところはあっても、日本の外から見れば「何か新しい表現」という認識はされますし、感覚の齟齬は絶対にあるんですよ。例の何億円もする等身大フィギュア（『ヒロポン』『マイ・ロンサム・カウボーイ』）だって、フィギュアに慣れ親しんでない文化から見ればまず「アニメが～」とか「美少女が～」とかでなく彫刻としての「造形美」に注目するでしょう。そこにさらに村上は上手いこと日本の歴史などとの関連付けをして美術に仕立て上げたのです。でもやっぱり音楽でも美術でも、表面的でない、精神的な日本らしさがこれからもっとじわじわと出てくると世界にとっての新しい価値になるんじゃないかな、とは思いますね。

――永田　「post poppers」と言ったときに、かなりポップであることを意識していると思うんです。実際、梅ラボさん[41]なんかは Maltine 的な、かなりぎゅっと圧縮したもの、情報量の多さをかなり意識的にやっていますよね。

――藤城　テクノウチさんに質問なんですけど、テクノウチさんの野望としては、J-CORE とハードコアの垣根を最終的に無くしたいということなんですか？

―テクノウチ　浮いたサウンドがあるというだけでまじめに扱われていないのを J-CORE と名付けることで、あとから J-CORE を先に知った地域や世代の人たちが、「あんなもの J-CORE じゃない」と言ってメタ的に作り出すのがどんなものなのか見たいだけなんですよね。

――永田　ある意味無責任なポジションにいるということですね。もちろん、無責任＝悪いというニュアンスでこう言うわけじゃないですが。

―テクノウチ　そうですね。

――藤城　境界をたたきこわすというよりは、新しいものが生まれるのを観察するということですね。

――永田　前の世代のことはどうでもいい、という感じなんでしょうか。

―テクノウチ　HIPHOP のリアリティに近いですよね。ゲットーに住んでいて隣では殺人が起きて、みたいなこと歌ってるけど東京にはそんな場所ない、おかしい、ということでそこから外れていく人がいて、工場暮らしで単調な仕事をしてる、みたいなことを歌って、というような反転が、もう何段階目かわかりませんけど、ハードコアでも起ったらいいのにな、と。ひねってひねって、となってほしい。YMO も何回も何回もひねられているじゃないですか。だから「おいパ」のときのバック・トゥ・バックで、YMO と電気グルーヴと Perfume を同じ DJ がかけているときに安心して。もう三周目くらいだって（笑）。

――永田　あれはひねりだったのか…どうなんですか、tomad くん的には？

―テクノウチ　tomad くんが「あれこそうちのパーティでやりたかったことなんですよ」と言ったら怖い（笑）

――永田　そうですよね（笑）。ではこれで、だいたい話題は出尽くしたかなという感じでしょうか。みなさん今日はどうも長いあいだお疲れさまでした。

40　六本木の KaiKai KiKi ギャラリーで 4／3から 4／16まで開かれた展覧会。2004 年に制作された彫刻作品「inochi くん」のフィギュア発売を記念して開催された。同じ時期に村上が作ったショートフィルム「いきてるぞ　いのちく～ん!」が 5 年たった今海外で話題になっている。内容は、「不適切な日本の宇宙人が勃起をし、下痢をし、覗き見をする」というもの。

41　梅沢和木。85 年生まれのアーティスト。藤城企画のカオス＊ラウンジに出品。本号の表紙を担当。

「バイバイ imoutoid。」

文＝ mochilon

バイバイ imoutoid。

僕はそれほど付き合いが長いわけでも頻繁に会うわけでもなかった。

ナードコアについて調べていたらファミコン宇宙人とやらに辿り着いたのだが、サイトは閉鎖していた。

imoutoid という奴がどうもファミコン宇宙人らしいとの記事を読み、Aphex Twin の 4 をアニソンアレンジする素晴らしいバカを見つけた。

彼の blog 記事の mixi トラップにひっかかり、やけになってメッセージを送ったところ返事が。17 歳、嘘だろ。

imoutoid と直接会って話したのはメガピア 2 とその翌日の imoutoid オフの 2 回だけだった。物凄く頭が良い、音楽センスに溢れた切れ者であり、精神的にはどこにでもいる内気でナイーブな 10 代の少年だった。僕の印象では。

imdkm、tofubeats の関西組、それとマルチネ首領 tomad の恐るべき平成生まれ達はセプテンバー 9 月やら Studio Voice 向けの座談会やらで何度も落ち合っていたようだけれど、僕は結局 Twitter もろもろの Web 上での付き合いだけになってしまった。

blog や Twitter を見ていると彼は家でひたすら音楽を作り、DAW のバグを見つけたり負荷をかけすぎて落としてしまうほど神経質で細かいギミックまで駆使し、壁にぶつかって弱音を吐いていた。オフ会の時、彼は自分の楽曲データの入った Logic を開いてオタク DTMer たちの真ん中で事細かに仕掛けを説明していた。エージェント夜を往くのリミックスの「とかちつくちて」のスタッターエディットで「とかちつくちて」だけで NI Battery に 32 個ほど、Vel をピッチエンベロープ等と Sync させて切り刻む。シンセベースでゴーストノートを出すために 2 オクターブほど下で 32,64 分音符、それより細かい tick 単位で音を鳴らす。家で延々と 4 声のストリングスセクションを作る楽しさを嬉しそうに語る。あの時話していたことはきっとほんの一部であって、もっともっと色んな実験をしていたのだろう。

その後トントン拍子で imoutoid は出世してゆく。オタク DTMer 界隈では既に騒がれていたのが、Re:MIKUS ではメジャー流通に乗り、ライブ

出演も様々な場所から声がかかり、さぁ次は imoutoid 名義のアルバムも来るのだろうといった勢いだった。信じられないような勢いで煽り立てていた。Twitter ではネガティブな発言も増えていた。どんなに頭が良くても 18 かそこらだ。僕はせめて優しいお兄さん役に立ち回ろうと思った。普段アホなことを抜かしてたまに真面目になるギャップを狙っていることも全て見抜かれていた。けれど、彼はそういった優しさを必要としていた。それで彼の精神が安定して創作活動が進めば、と思って僕は募金をする人間ぐらいの気持ちの「する偽善」、imoutoid はワシが育てた、ぐらいになれれば良いと思っていた。コード進行、楽曲分析の話もしたし、バカみたいな弾き語りを聴かせたり、彼が仕事の合間の遊びでその弾き語りの一曲目にオケを載せてくれたりもした。僕は随分楽しませてもらった。彼も楽しんでくれただろうか。

SV や QJ への掲載、DJ Technorch や DE DE MOUSE による激プッシュ、Re:MIKUS への参加、3 月 4 月と時が経ち、彼が有名になるにつれて情緒不安定は増してゆく。4 月中頃、電車に乗っている最中に非通知の電話がかかってくる。戸惑いながら話しかけるとしばしの無言のあと「ばーか!」の一言で電話は切れた。それが最後の会話だった。

4 月末、彼は胸が痛いだとか月曜日に死ぬといったことを連呼し、ある日を境に更新が途絶える。以前の家出の一件の時は関西の tofubeats 周辺がドタバタ騒いでいたけれど今回何も騒ぎがないので、また家でくすぶっているのだろう、しばらくしたら帰ってくるのだろうなどと思っていた。帰ってきたらまた兄貴面してやろうと思っていた。そして彼が音楽界に衝撃を与える日を期待し、帰ってくる時を待ちわびていた。

彼が帰ってくることはなかった。

夜明けのテンションで書いたただの一方的な思い出語りになってしまった。ありがとう。ごめんな。バイバイ imoutoid。

(ブログ「日曜日の朝から憂鬱な僕は人生の七分の一を損している」2009 年 6 月 2 日のエントリーを転載 http://d.hatena.ne.jp/mochilon/20090602)

mochilon / 柿本論理
1987 年生まれ。作曲家、ベーシスト。エレクトロ・アコースティックカルテット「ねむり」や同人テクノユニット「三毛猫ホームレス」にて活動。
http://mochilon.com/

imoutoid's archivoid

文＝ mochilon

以下は Yoshioka Yamato a.k.a. imoutoid の確認可能な限りの音源データのアーカイヴである。本名である Yoshioka Yamato、Web 上での初期名義ファミコン宇宙人から imoutoid まで、Super Collider 使用時の名義 Chinese Room と Otophilia を含めてリストアップした。幼い少年の精神と老成した才智の間を揺れ動く二面性によって、リスニングとダンス、ポップとアヴァンギャルドの間を潜り抜けて生み出された 21 世紀最初の音楽の記録をここに残したい。

（1）imoutoid 名義 (2006-2009)

imoutoid's websitoid
http://blog.livedoor.jp/imoutoid/
imoutoid's podcastoid
http://www.voiceblog.jp/imoutoid/

ライヴ履歴

2008.05.17(sat) メガピア @ 渋谷 ClubAsia
2008.06.20(fri) Harley & Quin 1st album "TOUCH" Release Party@ 渋谷 Seco
2008.09.13(sat) セプテンバー 9 月 @ 京都 spica

公式発表された楽曲

Last regrets(imoutoid's First regrets remix)

(2006.10.18 blog)
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1161172282.mp3
imoutoid 名義最初の音源。PC ゲーム、及びアニメ「KANON」のオープニングテーマ『彩菜 - Last Regrets』のリミックス。imoutoid サウンドのトレードマークとも言える NI 社の FM8（余談だが、FM8 は初音ミクのキャラクターの原型となった YAMAHA DX7 をモデリングしたソフトウェアシンセである）における FM 音源の硬質でキラキラとした音色と Aphex Twin のような細切れブレイクビーツが炸裂する。

HanaHazu*James!! OP "SoAi? 4Seasons"

はなはず☆じぇーむす !! オープニングテーマ「そうあい？ 4Seasons」
(2007.01.29 blog)
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1169710155.mp3
「アニソンをテクノにリミックスするヤツはいっぱいいるのに、なんでテクノをアニソンにリミックスするヤツはいねえの?」という発言、思いつきの元作られた『Aphex Twin – 4』のアニソン風アレンジ。シンセベースに向かない FM 合成をあえてベース音に使う点、そのリズムのために MIDI 上でゴーストノートまでこだわって作られたトラックはまさに鬼才。

Agent yoru wo iku(imoutoid's Liquefied Remix)

(2007.02.21 blog)
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1171987389.mp3
「とかちつくちて」で β 時代のニコニコ動画を狂熱の渦に巻き込んだ『エージェント夜を往く』のドラムンベースリミックス。2:20 辺りからのスタッターエディットが最大の聴き所。ストリングスの音源が見つからずフリーのサウンドフォントなどを使っていたせいで弦の音がチープである点などは本人も悔やんでいた。

あたまのよくなるやきそばのうた

Atama no Yoku naru Yakisoba no Uta
Atama no Yoku naru Yakisoba no Uta (instrumental)
(2007.05.17 blog)
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1179426419.mp3
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1179426429.mp3
ボーカルに小宮真央をフィーチャーした楽曲。ギートステイト内に登場する 2045 年の川口を巡回するやきそば屋台の架空のテーマソング。キャッチーなメロディとシンプルなコード進行でありながら、ギターを模した FM シンセの音や、最後の Nirvana 的な短調借用によるフックなど、子供にも大人になりきれない imoutoid の心情が出ている。

Motteke! Sailor Fuku(imoutoid's FF6 Remix)

(2007.10.03 ニコニコ動画、YouTube、blog)
http://db1.voiceblog.jp/data/imoutoid/1191769681.mp3
http://www.nicovideo.jp/watch/sm1194045
ペロリーメイト（http://www3.to/perome）製作のファイナルファンタジー VI ネタによるらき☆すた OP MAD『えふ★えふ』の ver.2 用音源として作られた『もってけ！セーラーふく』のリミックス。FF6 内の音源のみを使用して作られたトラック、というアイディアと実行力だけでも驚愕に値するのだが、サビ、セーラー［ふく］Bb 音一瞬のみで可能な、IIIm-IIIbm-IIm の経過和音進行による違和感スレスレのヒネクレた技まで披露されている。

ADPRESSIVE CANNOT GOTO THE CEREMONY

PART1
PART2
PART3
『ADPRESSIVE CANNOT GOTO THE CEREMONY』(Maltine Records / MARU-014 / 2007.10.24) 収録
http://maltinerecords.cs8.biz/14.html
imoutoid の最大の代表作。解説を読むより聴いていただいた方が早いだろう。
PART1
4/4 でありながら 2 拍 3 連がポリリズムを匂わせるピアノ、緻密に組まれた声のスタッターエディト。
PART2
「ぽーぽっぽー」の声ネタをメロディのモチーフに用いたオリジナル部分から『第 2 ボタンの誓い』へと繋ぐポップセンスとスタッターエディットによるアヴァンギャルド性。サンプル再生を ms 単位で微調整することによって生まれるファンキーなグルーヴと決してフロア仕様ではない低音。ギタリスト的フレージングによるシンセサイザーのペンタトニックなソロ。
PART3
『あさきゆめみし君と』のボーカルのブレスを緻密なスタッターエディットによって細やかに切り刻み、優れたハーモニー感覚によってメロディを活かしながらのリハーモナイズ / リミックスが冴え渡る。

i の数式 (imoutoid's ComplexFunktion Remix)

『D-RAM / CANDY HIGHWAY』(AVSS / OAU-02 / 2007.12.31) 収録
http://avss.tk/product/oau02/
AVSS による仮想アイドルユニット "D-RAM" の楽曲のリミックス。FM 音源によるきらびやかな音色と硬質なピアノによって奏でられる複雑な分数コード、アナログシンセの力強いベースよってクールなリミックスになっている。一時期、本人によるコード進行の解説があったが、非常に複雑かつ実際の音と異なる部分や本人の書き間違い?まで含まれる謎の多いものである。

Hofstadter's Law

『V.A. / Intersect Fractional. Vol. 3』(AVSS / OTR-04 / 2008.08.16) 収録
http://avss.tk/product/otr04/
imoutoid 楽曲の中で最も BPM が遅く、コード進行やメロディよりもダンスミュージックとしてのグルーヴや低音の要素が強い珍しい曲。彼の楽曲は複雑

なコード進行や事細かな声ネタのエディットばかりが注目されているが、直球ダンスチューンであり、彼のリズムセンスが光る本作にもスポットライトを当てて聴いてほしい。

ファインダー (imoutoid's "Finder Is Not Desktop Experience Remix")

『livetune feat. 初音ミク / Re:MIKUS』(Victor / VICL-63271 / 2009.03.25) 収録
http://www.jvcmusic.co.jp/livetune_feat_hatsunemiku/
Victor からリリースされた livetune feat. 初音ミクの楽曲『ファインダー』のリミックバージョン。遺作。「君だけのファインダーに映る景色は全て / 私が歌にするよ」というヴァーチャルな女の子である初音ミクの歌がひきこもって独り楽曲製作をしていた imoutoid の心にどう響いたのだろうか。Mac の Finder エラー音をブレイクに使う仕掛けと「Finder Is Not Desktop Experience Remix」の頭文字を取ると「FINDER」になるタイトル（更に言うとこれは「GNU is Not Unix」等のコンピュータ関連用語にしばしば使われる再帰的頭字語による言葉遊びのパロディである）など凝った仕掛けまで作ってある。

作りかけ、遊びで発表された作品

imoutoid's podcastoid に多数の小品がアップロードされている。アップロードしてケロログには投稿せず、livedoor blog 記事や Twitter にのみ URL を貼ったものも多数存在する。

Ableton Live 7 VideoEditTest

http://www.nicovideo.jp/watch/sm2501350
Ableton Live7 の映像再生に合わせて楽曲プレビューができる機能のテストとしてアニメ「CLANNAD」のワンシーンをリミックスしたもの。

CProgressionTest07103000

強進行テスト、と銘打って進行感の強いジャズスタンダードのようなコード進行かつ 2 週目 3 週目から展開形や倚音、経過音、刺繍音などを用いてよりクラシック的な横の流れの強いものに変化してゆく。音源はヴィブラフォンかマリンバか、打弦楽器。

for-hirameki07_snd001
for-hirameki07_snd002
for-hirameki07_snd003
for-hirameki07_snd004
for-hirameki07_snd005
for-hirameki07_snd006
for-hirameki07_snd007
for-hirameki07_snd008

「10 秒フラッシュイベント「閃 '07」のための音楽素材
無断使用お k
閃以外のにも使っていいですよ」（blog より転載）
トランスや R&B などの 10 秒ジングル。ゲーム「グルーヴ地獄 V」にある音ガシャポンのようなアイディアに興味を抱いていたと聞いた。

Finder_Talkbox_Test

http://www.youtube.com/watch?v=-7jm5yHb9Y4
「・トークボックスで萌え声を再生して口の中でキャラが囁いている快感を味わうというのを誰に言っても中途半端な反応でヒかれるのはなぜ。口唇期固着してるの僕だけですか。」（moutoid's websitoid 2009/03/03 のキャッシュより）
『livetune feat. 初音ミク – ファインダー』をトーキングモジュレーター（シンセサイザーの音をホースから口に鳴らしてマイクで拾うことによってシンセの音に母音や子音といった音素を載せる原始的な仕組みのエフェクター）で演奏した動画。Perfume や初音ミクに見られる Auto-Tune のケロ声と似て異なる音質の模索、トークボックスの口唇期的フェティシズム、キャラクターとの同一化願望などを感じる。また、Web 上で確認できる数少ない imoutoid 本人の映った映像でもある。

FutsuTest071116

「普通の曲テスト」として挙げられたありふれたポップス（音源のせいかエロゲ BGM にも聞こえるが）。ストリングスによるメロディとハーモニーの両立の実験。

Glitched_Haruhi-chan 001

http://www.youtube.com/watch?v=2id4emc0hPw
Super Collider による映像と音声両方の同時カットアップによる習作。元の映像は「涼宮ハルヒちゃんの憂鬱」

Walky Techy(Steriogram vs. Yoji)

『Steriogram – Walky Talky』と『Yoji – Techy Techy』のマッシュアップ。Walky Talky と Techy Techy の言葉遊び。

サイプレス上野とロベルト吉野 - Bay Dream / TOFUBEATS REMIX(imoutoid 神頼み EDIT)

元のラップの音素を切り貼り、繋ぎによって原曲にないリズムと音程での「神頼み、神頼み」のフレーズを作り出す技術と、そこで力尽きてトラック全体は完成しないまま投げ出されてしまったトラック。

dubbedradioid001

imoutoid 一人三役による多重録音フリートークからアカペラのハモリへ繋がるハイクオリティネタトラック。

GlichNoise07102800

Super Collider で作ったグリッチ。

060518_test

IV-V-III-VI 進行の四つ打ち

1172226814

「あなたは今痩せています」というテレビのダイエット商品 CM ?のサンプリングにブレイクビーツを載せたもの。

1173042409

普通のコード進行を狙ったポップス。

1174570904

架空のエロゲ BGM を想定して作った楽曲。完成品は現時点 (2009.06.28) では公開されておらず、Web 上ではショートバージョンのみ入手可能。

1183469529

PVOC とか云々なアンビエント。Super Collider によるものと思われる。

1185470005

Windows 起動音をピアノで演奏したもの。

1189761062

キーボードでタオルを拭いたときの音。

1200108881

典型的サイバートランス

1201905667

アンビエント電子音、SuperCollider による連作?

1202069641

SuperCollider

1202073626

SuperCollider

1202198485

同人音楽サークル、スタジオ皇『さつき が てんこもり - P.B. ロケッツ』のリミックス（さつき氏（twitter:@TENKOMORI）が URL 公開）

1202970968

『国生さゆり - バレンタインキッス』の Remix

1209649471

小西康陽スネア 1

1209649478

小西康陽スネア 2

1210622999

「ほーらたまには陽に当たらないとカビが生えるわよ」というセリフに音程、コードをつけたもの。（この手法は 92 年にブラジル人音楽家 Hermeto Pascoal が行っているが、imoutoid 本人は恐らくパスコアールについては知らなかったと思われる。）ライヴではダブステップのビートを乗せたバージョンを流していた。

1218885837

架空のゲームのファンファーレ

1231079314

クリックハウス寄りの四つ打ち、Super Collider 使用だろうか？

1231276438

同人音楽サークル Sound /Ecriture の YoSi* 氏風のオリジナル曲。（twitter:@yosshibox）

1234516263

ダブステップのベースを作ろうとして失敗。

2 つのパルス波によるインヴェンション No.2 in B# minor

http://www.nicovideo.jp/watch/sm2578477

J.S. バッハのインヴェンション第 2 番ハ短調 (BWV773) をチップチューンアレンジした音源と proce55ing のプログラムによって生成される音源と同期した映像作品。

20090112PhysicalMash

『Olivia Newton-John - Physical』と『Daft Punk - Face To Face』のマッシュアップ。

tofubeats の唄

http://tofubeats.blog107.fc2.com/blog-entry-199.html

親交の深かった tofubeats に贈ったテーマ。8 小節、コードとメロディと歌詞の譜面のみ。imoutoid による演奏や音源データはなく、tofubeats の blog に譜面と tofubeats ver. の音源あり。著作権フリーとのこと。

mochilon + imoutoid 名義

Ethiopia Manju

Twitter で筆者が遊びで弾き語りした楽曲を imoutoid がファインダー Remix の合間のストレス発散で作ったバージョン。レイ・チャールズやモータウンを意識したリズムセクションにストリングスセクションが重なる。「オケ用の弦楽四重奏を作っている時が一番楽しい」といった旨を語っていた姿を思い出す。

Beware Forest Wonder

ゲーム「スーパーマリオ RPG」の音楽「森のキノコにご用心」（通称 VIP 先生）のリミックス。未公開、ライヴでのみ公開。

antimetathesis

未公開、ライヴのみ。

My little sister becomes a rocket scientist

未公開、ライヴで電話機ジェスチャーをしていた曲。

Opening

仮タイトル。「へんたーい！サノバビッチー！」という声ネタの音程に合わせて楽器音とコードを乗せた「ほーら、たまには陽にあたらないとカビが生えるわよ？」と同じ手法。

（2）ファミコン宇宙人 (FamicomUchujin) 名義 (????-2006)

ファミコン宇宙人のサイトは本人が 2008 年頃に改装した「ファミコン宇宙人 'sWorks」として殆どの作品が公開されている。また、ファミコンサウンドエイリアン、marcelduchamp といった名前でも活動していた模様。

ファミコン宇宙人 'sWorks

http://clickhouse.hp.infoseek.co.jp/ (Javascript 注意)

ファミコンサウンドエイリアン

http://blog.livedoor.jp/marcelduchamp/ (閉鎖)

Amagakure

イージーリスニングミュージック。その実非常にクオリティの高いチルアウト。

Sakura and the Hysterious magic book

コードネーム「Sakura's eye」、アニメ カードキャプターさくら第 01 話「さくらと不思議な魔法の本」のもじり。さくらのアイキャッチや『グミ – Catch You Catch Me』、『坂本真綾 – プラチナ』など CC サクラ全要素を詰め込んだ曲。Music Forest に当時の記事が。

http://blog.goo.ne.jp/warp50cd/e/047a58f4fa51d1d85a48665d476c46f4

(http://blog.goo.ne.jp/warp50cd/e/047a58f4fa51d1d85a48665d476c46f4 05.06.08)

Swing like Gunso

映画フルメタルジャケットでのハートマン軍曹のランニングの歌をサンプリングしたハウス。「某軍曹さんからのリクエストによる」という解説、TM 実況 Wiki のメンバーに「某軍曹」の名前があることから TM 実況 VIP 時代？

FamicomUchujin'sVIPTheme

ファミコン宇宙人名乗り始めの頃、VIP 板住人時代の作品。ブレイクビーツ + チップチューン + ダブ処理された V.I.P. の声。

VIPTankMania_Battle
VIPTankMania_BattleFast
VIPTankMania_Ending
VIPTankMania_Opening

FLASH で作られた対戦型ブラウザゲーム「タンクマニア」の VIP 板住人によるねとらじ実況などで活動していた頃、実況用 BGM に作成された楽曲。（オリジナルのタンクマニアは 2008 年 12 月をもって閉鎖。現在は TM Clone という名前になっている http://www.tmclone.com/）TM 実況 Wiki にファミコン宇宙人として名前が残っている。

http://www.wikihouse.com/guntank/index.php?%A5%D5%A5%A1%A5%DF%A5%B3%A5%F3%B1%A7%C3%E8%BF%CD

ありがとう FamicomUchujin Gothiclolita-Remix

『KOKIA – ありがとう』のアカペラ音源 Remix。無調不協和ピッチズレ多様の混沌。

潮風に流して

架空のエロゲの BGM。MIDI 音源やワークステーションシンセプリセット音源によるチープな音。

Brute Force Attack

オリジナルのブレイクビーツによるビッグビート的クラブミュージック。恐らく Yamato Yoshioka 時代に作っていた未発表曲をファミコン宇宙人名義で出したものと思われる。

Field glass

チップチューンの音を用いながらチップチューン以外の音も含んだエロゲ BGM チップチューンブレイクビーツ。

Field glass mkII

音色がチップチューンから MIDI、サンプラー系に変更、更なるエロゲ BGM ブレイクビーツバージョン。

Have A Bad Dream(SHUT THE HELL UP)

「うるさいだまれ！（家族計画の高屋敷青葉?）」のセリフと「SHUT THE HELL UP」の声ネタがフィルター付きでループされるブレイクビーツ。

Higurashi no Nakukoroni * FCNoisePollutionRemix
Higurashi no Nakukoroni *2 FCStimulantRemix

『鳥みやえい子 - ひぐらしのなく頃に』のインダストリアルリミックス。

Music Forest に当時の紹介記事が。(FamicomUchujin – Music Forest 2006.05.16 http://blog.goo.ne.jp/warp50cd/e/ba9139af3ad7524436a286c3505cdc0f)

ImaiYumeFCremix

スノーボード選手今井メロのラップとその報道ニュースを Remix した音源。

mikuruMiracleMix

『朝比奈みくる (C.V. 後藤邑子) - 恋のミクル伝説』のドラムンベースリミックス。サイン波高周波が鳴っている。

NekomimiOgino

代ゼミ講師荻野のセリフネタ、この点は出ねぇよぉ !! と『Dimitri From Paris – Neko Mimi Mode』にオリジナルのハウスを重ねたもの。
『この点は出ねぇよぉ !! のガイドライン 纏めサイト』の 9 代作品荻野 + ネコミミ + フィルターハウスと同じ? (http://www.ghttp://www.youtube.com/watch?v=8D8EIQpc7zI
eocities.jp/ogino_setten/body.html)

NyokiNyoki Famicom-Remix

ニョキニョキ (http://www.geocities.jp/nyokinyoki_index/) のリミックス。歌の原型は全く残しておらず、この時点で imoutoid 流 Stutter Edit の萌芽が見られる。

Fancyball

『No Shit No Life』収録
http://maltinerecords.cs8.biz/maru6.html (V.A. / No shit No life)(MARU-6 2006.07.07.)
アーメンブレイクによるジャングル～ブレイクコアにファミコンピコピコサウンドを被せた異形ポップ。

birdofsongtestbnce

鳥の詩の Stutter Edit 習作 1

birdofsongtestbnce2

鳥の詩の Stutter Edit 習作 2

game5p_practice

アナログシンセによる左パート、右パート、センターのベースパートの三つがそれぞれ一つずつ流れ、最後に全てが重なって流れる。

kokonegipolka

『Loituma - Ievan Polkka』のピッチ上げ?ロリ声にシンセとドラムを重ねたもの

midnight

アニメ「ぱにぽにだっしゅ!」内のレベッカ宮本の「まさちゅーせっちゅ」のセリフをサンプリングしたサイケデリックトランス。

MVC060426test

チップチューンによるフーガ

Movement to suppress evil books

やや速めの四つ打ちにカットアップしたシンセなどの音ネタ、ブレイクビーツの切り貼りへ展開、godspeed you black emperor や World's End Girlfriend のような音響エモの壮大な音世界を広げた後、前半の四つ打ちカットアップへ戻る。オリジナル楽曲の中でも飛び抜けてクオリティの高い一曲。

rozencutenmusen

アニメ『ローゼンメイデン』のセリフを細かいサンプルエディットで刻んだグリッチハウス

夢想の詩

夢想詩と鳥の詩をリミックス & マッシュアップしたもの。繋ぎでの転調等まで完成度の高い作品。

(3) yamato yoshioka 名義

Sand pil2ar

mp3 コメントタグ (sand pillar 3/17.2003?)
四つ打ち、サイバートランス的な曲調にシタールがメロディを奏でる。

Rubber

(round and round 6/12.2003?)
弦のピチカート、マーチングスネア、電話のベルのような VCO エンベロープのかかったシンセ、クラシックギターのアルペジオ、ホーン系のシンセ、幻想的な雰囲気からサンプラーローファイブレイクビーツを行き来する。

Hysterical boy

(joke? 3/16.2004?)
アカペラの多重録音によるボイスパーカッションアンサンブル。3 連符やスウィングした 16 分音符を自在に使ってグルーヴする。当時 YMCA でアカペラアンサンブルでの活動も行っていたらしく、その影響は imoutoid 時代の dubbedradioid001 にも見られる。

Pandora's door

(very very noisy music. 3/31.2004?)
Prodigy ばりのノイジーなシンセサイザーとブレイクコアによる作品。

Stationery

(Train song. 4/11.2004?)
アナログシンセの音色によるベル音、フィルターを深くかけたシンセパッドによる不穏な和音の響き、曲後半で明るく開ける展開へ。基本リズムの穏やかな継続は mp3 タグの「Train song.」から推測するにトンネルを通り抜ける電車なのかもしれない。

Unknown soldier

(unknown 10/5.2004?)
シンセサイザーの和音のみ、フィルターの開け閉めと音飛びのようなカットアップ。

Kamikaze

Kamino Sakikara,Odoru Ashino Tsumasaki Made. Saeru Sanou,Hikaru Unou,Okuno Okumade. Hashiri Tonde Mawari Odoru, Oreno Kamikaze. 1/20.2005?
(2009.06.28 現在、ニコニコ動画にて音源を視聴可能)
http://www.nicovideo.jp/watch/sm7227266
当時ジョージ・ウィリアムズ氏がパーソナリティを務めるラジオ番組に応募して番組スタッフから大絶賛を受けた楽曲。ここでも声変わり前のアカペラによるリズム、上記の歌詞を "Cornelius / Point" 的手法で一音節ごとにカットアップして歌わせるアイディア、全てが突き抜けている。

illusionist

(mp3 コメントなし)
imoutoid 流ドラムンベース。これもまた彼の肉声のカットアップが効果的に用いられている。Kamikaze と並ぶ傑作。

Famicom Sangyo

(Chiptune 12/31.2005?)
massiveloop の podcast にて期間限定で入手可能
http://blog.eau.jp/massiveloop/podcast/2009/06/famiconsangyo.html
チップチューンのノウハウを存分に使いこなし、3 和音とノイズドラムの制限の中でダンサブルなビートと架空のゲームの効果音やテーマを何度も切り替える完成度の高い作品。急激にミックスの音質がピーキーなドンシャリ志向になる。

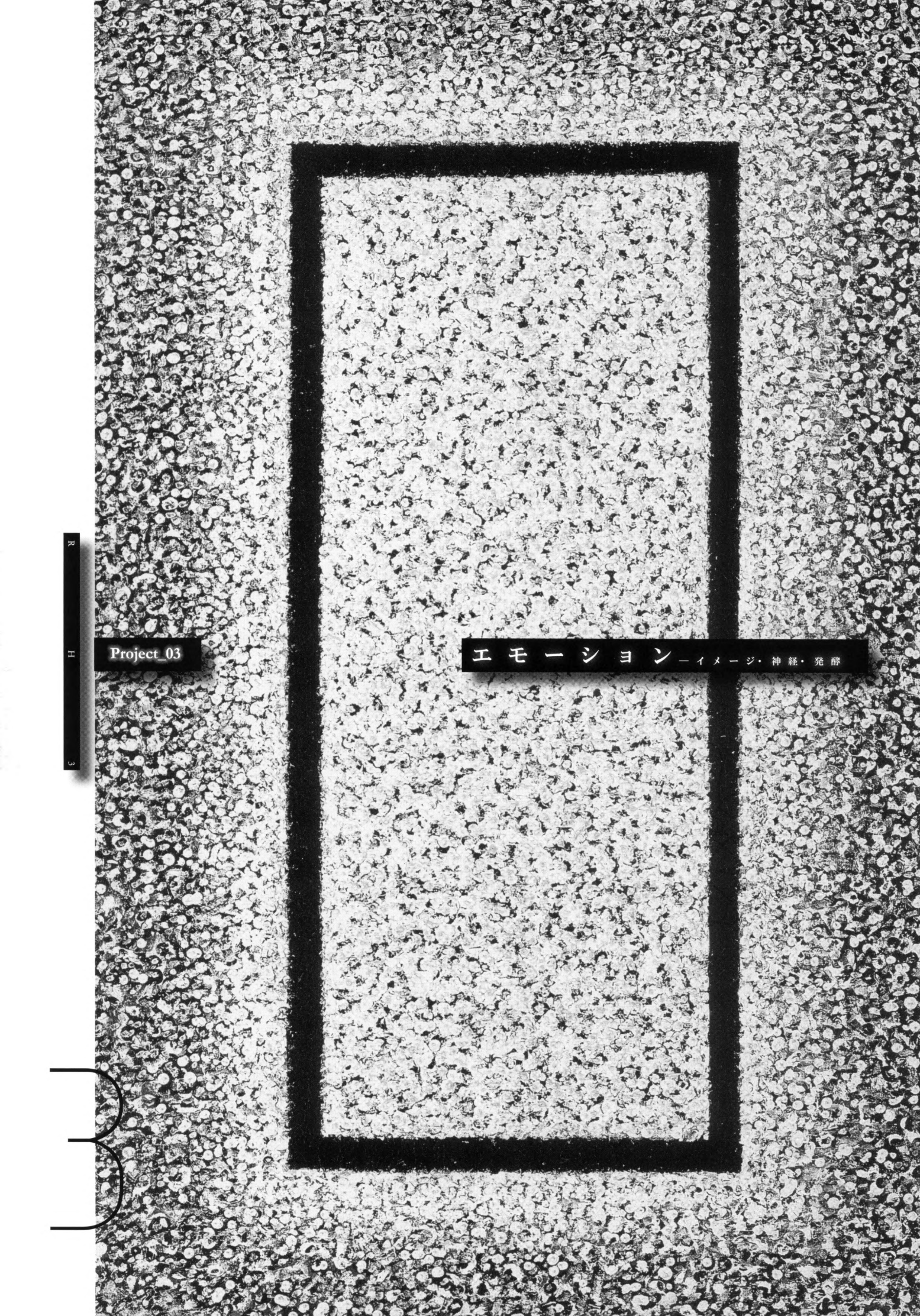
(4) ChineseRoom 名義 (2007)

Gymnopedie1 – ChineseRoom

SuperCollider Coderemix #1
http://www.supercollider.jp
SuperCollider 使用時の名義 ChineseRoom(途中から Otophilia に改名?)。『エリック・サティ – ジムノペディ 1 番』出だしのメロディを用いたテクノ。
名義の由来は哲学者ジョン・サールが提案した思考実験「中国語の部屋」だと思われる。

(5) Otophilia 名義

サイトと履歴のみ。楽曲未確認。
http://sound.jp/otophilia/top.html


Project_03
エモーション
—イメージ・神経・発酵

イメージ人類学（ジョルジュ・ディディ＝ユベルマン、ハンス・ベルティング etc.）とヴァナキュラー文化論（ミリアム・ハンセン、ジェフリー・バッチェン etc.）。これら二つの近年活発になりつつある批評の言説は、おそらく大文字の芸術を肯定的に語ることが批評的意義を失った現在のアートをめぐる知的状況をマッピングするにあたって範例的な意義を持っている。大文字の芸術の最終形態としてのモダニズムへの信仰告白というかたちをとった芸術批評のスタイルは、おおむね 80 年代にポストモダニズムという考え方が登場して以来、批判にさらされてきた。美術史／美術批評の文脈でいえば、一方ではオクトーバー派のモダニズムの神話を脱構築する一連の美術批評があり、他方ではニューアートヒストリーによる制度論的な「芸術」という規範の問い直しがあった。

イメージ人類学とヴァナキュラー文化論という二つの構想も、そうした「芸術」規範の問い直しというプロジェクトの延長線上に理解することができる。一方でイメージ人類学は、イメージをめぐる太古からの人類の実践を、「芸術」という近代以降遡行的に再定式化された規範に包摂することなく新たに語りなおそうとするプロジェクトである。（もっとも、そこには「芸術」を自然化することで、先行する諸言説が投げかけた「芸術」という近代的な神話への批判をかわして、人類学的な圏域に「芸術」を温存するという反動的身振りにもなりかねない懸念はある。）他方でヴァナキュラー文化論は、芸術運動における前衛としてのモダニズムに対して、それと平行して社会に浸透していたモダニティというプロセスを浮上させ、モダニズム／モダニティが分ちがたいカップリングを作っていたという視座をもたらす。モダニズムの運動も、資本主義経済や産業化、複製技術の社会への浸透といった同時並行していたモダニティのプロセスと切り離して考えることはできない。そういう観点からモダニズム／モダニティを再考することで、モダニズムの神話を別のかたちで問いなおす企図をヴァナキュラー文化論は持っている。

さて、こうした二つの近年の批評言説の動向、つまり、一方では「芸術」に先行するイメージの実践を掘り当てようとするイメージ人類学と、他方ではきわめて新しいモダニティの社会状況のなかで「芸術」や「文化」という観念を再考するヴァナキュラー文化論。これら二つの極から現代の視覚文化をめぐる言説をマッピングしたときに、それらとはいったん切り離された文脈で近年盛り上がりを見せているポピュラーサイエンスとしての神経科学や脳生理学はそこにどのように位置づけることができるだろうか。脳生理学的な見地から人間の情動性を説明するアントニオ・ダマシオやジョセフ・ルドゥー、あるいは茂木健一郎の議論は、イメージの経験に神経科学の観点から光を当てようというポピュラー・イマジネーショ

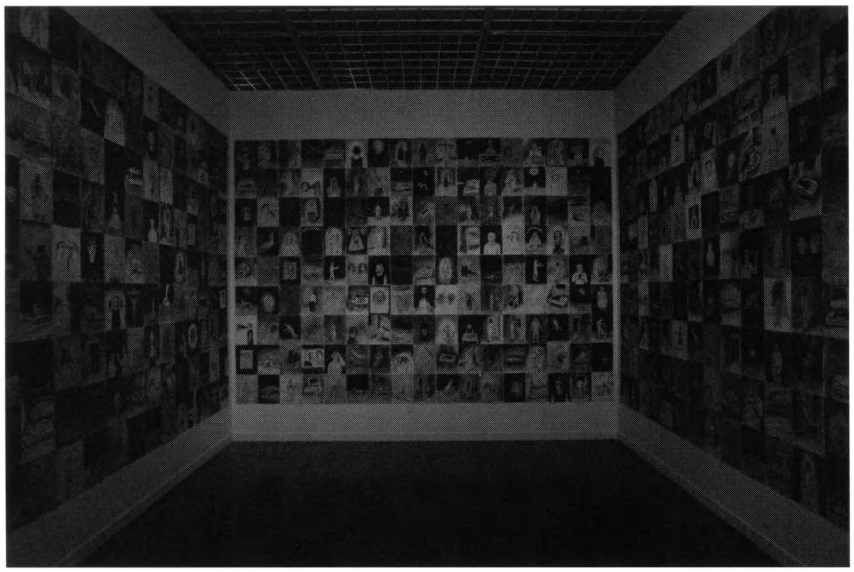
門林岳史による座談会のためのレジュメ

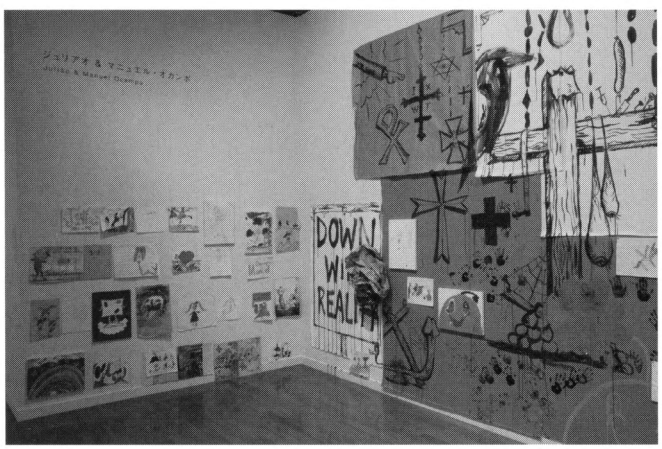
――イメージ人類学とヴァナキュラー文化論から見たときにポピュラーサイエンスとしての神経科学が今日提起しているものとはなにか？

ンへの誘惑を確かに喚起している。しかし、バーバラ・スタフォードなどが提起している神経系美術史のプロジェクトに対しては、おそらくそうした動向自体が一種の反復として現れていることを指摘しておく必要がある。

19 世紀末から 20 世紀初頭にかけて登場した、ハインリヒ・ヴェルフリンやアロイス・リーグル、ヴィルヘルム・ヴォリンガーといった美術史の言説を新たに開始しなおそうとするドイツ語圏の動向には、その当時最先端の心理学や生理学の成果を美術史のフォーマリスティックな記述に導入することで自らの学問の実証的根拠を獲得しようとする明白な意図があった。今日彼らののこした研究を振り返るとき、その意義を作品記述、歴史記述におけるフォーマリズムに見出すことはできても、「こころ」をめぐる同時代の科学的言説 への参照は、端的に言ってアップデートされつくされてしまっている。19 世紀末から 20 世紀にかけては、ヘルマン・フォン・ヘルムホルツなどによる生理学の研究の急速な進歩、グスタフ・テオドール・フェヒナー、ヴィルヘルム・ヴントなどによる哲学から切り離された実証的な学問としての心理学の確立、そして、それらに対する明白な対抗意識を持って始められた哲学における現象学、また、中間的な形態としての精神分析の誕生など、「こころ」をめぐる学問の布置が大きく切り替わろうとしている時期であった。美術史におけるフォーマリズムの心理学主義への傾向も、こうした文脈のなかで理解しなければいけない。

こんにち、おそらく「こころ」をめぐる学問的な布置は、脳生理学の飛躍的進歩によって新たに切り替わろうとしているのかもしれない。ポピュラーサイエンスとしての神経科学ブームは、そのひとつの徴候である。とすれば、神経系美術史というプロジェクトに見出すべきは、美術史という旧態依然の言説を立てなおすべく持ち込まれる新たな実証科学主義への訴え、そういう意味での 100 年前のドイツにおける美術史の衣替えの反復ではないか。そこから何が芽生えてくるのかはこれからも注視していかなければならないだろうが、おそらく実証科学への訴えがそれ自体として美術史に新たな生産性をもたらすことはないだろう、ということは、100 年前の教訓として思い出しておかなければならない。私としてはむしろ、美術史におけるポピュラーサイエンスへの誘惑は、それ自体がヴァナキュラー文化論的な題材として興味深く思われる。それが何の徴候となっているのかを探っていくにあたってもやはり重要な鍵を与えてくれるのは、神経系美術史が「芸術」という近代的神話に対してどういう立ち位置を取っているのか、という観点であろう。





イメージのプレゼンスとエモーションをめぐって

門林岳史×新藤淳×保坂健二朗

門林 岳史
かどばやし・たけし

1974年生。メディア論、エピステモロジー研究、表象文化論。関西大学文学部映像文化専修助教。著書に『ホワッチャドゥーイン・マーシャル・マクルーハン?――感性論的メディア論』（NTT出版、2009年）。論文に「G・Th・フェヒナーの精神物理学――哲学と心理学の間、精神と物質の間」『現代思想』28巻5号（2000年）、「探偵、バイオメトリクス、広告――『マイノリティ・レポート』に見る都市の時間と空間」『10+1』40号（2005年）など。

新藤 淳
しんふじ・あつし

1982年、広島市生。国立西洋美術館研究員。論文に「横顔のアイコン――宗教改革前夜におけるキリストの『肖像』について」（『国立西洋美術館紀要』13号、2009年）。展覧会に『かたちは、うつる――国立西洋美術館所蔵版画展』（2009年）。

保坂 健二朗
ほさか・けんじろう

1976年生。東京国立近代美術館研究員。慶應義塾大学大学院修士課程修了（美学美術学分野）。企画展に「建築がうまれるとき ペーター・メルクリと青木淳」（08）、「エモーショナル・ドローイング」（08）など。共著に『青木淳 JUN AOKI COMPLETE WORKS (1) 1991 - 2004』(04)、『戦争と美術 1937-1945』(07)、『丸山直文全作品集 1988-2008』(08)、『キュレーターになる! アートを世に出す表現者』(09) など。

（左上）ホセ・レガスピ、「粘液質」より、2000-02年
撮影：木奥恵三　写真提供：東京国立近代美術館
（左下）ジュリアオ＆マニュエル・オカンポ《チキン・ジョイ。ペロペロー。くそう。にせものだけどすっごい強くてサイコな子どもの国のインスタレーション／つまんない！／見てくれだけじゃん！》2008年
撮影：木奥恵三　写真提供：東京国立近代美術館
（右上）「現代美術への視点6　エモーショナル・ドローイング」ポスター　デザイン：服部一成
（右下）ミトゥ・セン《翻訳で失われるものはなにもない》2008年　撮影：木奥恵三　写真提供：東京国立近代美術館

1 イントロダクション

新藤　近年の美術史や視覚文化論の言説を追っていると、この2000年代を通じて、「エモーション（情動）」というものへの注目が顕著だったように感じます。かねてより美術史の研究では、形式的に自律した「作品」というモダニズムの観念に対して、むしろそれが鑑賞者に働きかける情動的・感情的な次元まで含めて考えなければならないという受容論的研究も多くあったわけですが、それらはたいてい、観者の「身体」というものを歴史的・文化的に構成された存在と見ていたと思います。ところが最近、視覚イメージが喚起する「情動」への関心というのは、たとえば「ミラー・ニューロン」だとか、脳科学・神経科学に対する興味と結びつくことで、新たな展開を見せています。つまり、視覚文化論において、もはやコンテクスチュアルなレベルでは把握しえない、あるいはそれとは無縁の「エモーション」というものが要請されているのではないかと思います。そしてこうした方向というのは、先ごろ保坂さんが東京国立近代美術館で企画された『エモーショナル・ドローイング』という展覧会を拝見して、現代美術の文脈でも同様なのかなと感じました。保坂さんはその展覧会で、とくにアジアの現代美術を「エモーション」という角度から切り取っていらっしゃいました（※）。

※　2008年8月26日～10月13日、東京国立近代美術館

また、問題を必ずしも「エモーション」ということに限らずに言えば、2000年代に入ってから「図像的転回（iconic turn）」ということが言われていて、門林さんもレジュメに書いてくださっていましたけれども、「イメージ人類学」（ハンス・ベルティング）というのも出てきています。そこでたとえば、こうしたここ10年あまりのイメージ研究の状況をまとめた論考に、キース・モクシーという研究者が『Journal of Visual Culture』誌に寄せた「ヴィジュアル・スタディーズと図像的転回」というテクストがあるのですが（※）、ここでモクシーは、かつてのカルチュラル・スタディーズやヴィジュアル・スタディーズであればイメージというものをイデオロギー的に構築された「代理＝表象（representation）」として考えていたのに対し、「図像的転回」以後の視覚文化論の関心――まさにハンス・ベルティングらに代表されるものですが――はむしろ、イメージの「現前（presentation）」、いわばその存在論的な次元が問題となるような「イメージ」を議論するようになってきていると整理しています。仮にこれに従うなら、先の「エモーション」への注目の場合とパラレルに、視覚表象を歴史的・社会的なコンテクストからはフリーな対象と捉えようとするような、関心の移行が生じてきているということになります。実際、こうした変化を、「図像的転回」周辺のテクストの中に感じることはしばしばあります。

※　Keith Moxey, "Visual Studies and the Iconic Turn", *Journal of Visual Culture*, Vol. 7, No. 2, pp131-146, 2008.

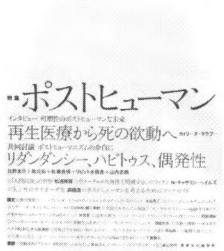
そして、こうした議論というのは、やはりコンテンポラリー・アートに関する批評の方向とも、どこか重なっているのかな、という感想を持っています。たとえば松井みどりさんの言う「マイクロポップ」が指しているのは、村上隆に代表される世代が既存の文化や制度を批判的に考えながら、こう言ってよければ「表象」分析的な手法で制作を行っていたのに対し、それよりももっと若い世代のアーティストたちは、そうしたイデオロギーの問題や象徴的次元には興味を示さず、より身近でリアルな「イメージ」に関心の重心を移してきているということですよね（※）。ここにはもちろん、保坂さんが展覧会でキーワードになさっていた「エモーション」も関係してくるのだろうと思います。

※　松井みどり「サブカルチャーの活用と拡散―ポストモダン世代の思考モデルから日常の構成要素へ」『国立国際美術館開館30周年記念シンポジウム　未完の過去―この30年の美術　記録集』（国立国際美術館、2008年）310-313頁

・・・と、冒頭から話をあちこちに広げてしまって申し訳ないのですが、いずれにしても昨今、「エモーション」や「イメージ」という概念の前景化があるとすれば、そこにはどういった文脈や意図があるのか、いま一度確認してみたいということがあります。また、そのような観点から、美術史やコンテンポラリー・アートの言説、さらには「ゼロ年代」の日本の批評など、一見すると別々にあると映るものが、実のところ一定に通底し合うものであるのか、あるいはやはりそうではないのかといったことにも、議論を向けることができればいいのかなと考えています。

門林　今日の座談会はこういう話になるのかなぁ、と来る前に漠然と思っていたのはこういうことです。つまり、ひとつには、ごく最近の日本の現代アートの展開があって、もちろん細かく見ていけばいろんな区分があるんでしょうけれども、大づかみに言えば、村上隆、奈良美智以降の、つまりなんて言うんだろう、もうモダニズムをやめた、モダニズムを降りた、ていうような態度の作家たちの仕事が日本よりも先に海外で高く評価される。で、それがクール・ジャパンなどという総称のもとに日本のアニメやマンガが称揚されるのと似たようなかたちで受容される一方で、モダニストである浅田彰がそうした全般の動向に対してシニカルな評価を下したりする。そういうごく最近の現代アートの展開が一方であって、他方ではさしあたり東浩紀以降と呼べるような日本のオタク文化論の展開がある。東浩紀は、それをポストモダニズムの文脈で説明しようとしている点で、言説のレベルで見たときに80年代にニューアカ世代が担い、その後『批評空間』に引き継がれていった流れを反復している面はあるわけですね。つまり、オタク文化をポストモダニズムという言葉で切ろうとしてという点では。けれども、扱おうとしている現象は以前のポストモダン論とは大きく異なると東浩紀は主張している。80年代のポストモダンというのは、ハイブラウな現代芸術やモダニズムの文学のなかから出てきた表現であって、もはや芸術の前衛が行きつくところまで行った結果としてのある種のコラージュやパスティッシュといった表現形態だった。総じて言えば、モダンなポストモダンだったわけですよ。そうしたモダンなポストモダンとは異なるポストモダンの条件を明確化するためのキーワードとして、東浩紀は、「動物化するポストモダン」というものを出してきた。そこで東が提起していたのは、一部のハイブラウな文化の享受者たちの条件ではなくて、そもそもそんな難しいことを考えずにゲームをやったり、マンガやアニメを見たりしている人たちの条件こそをポストモダンとして考察する必要がある、という主張だった。それは、批判もありますが、確かにうなづけるところもある。そうしたオタク文化の状況と、先に述べた村上・奈良以降の現代美術の展開がリンクしているのかどうか。少なくとも外野から見ているかぎりでは、なんとなく関係あるんだろうなということは思うわけですが。たとえば『思想地図』周辺の論客たちが試みていることは、こうしたここ10年ほどの日本の文化的状況に対して俯瞰的なパースペクティヴをあたえるということなのだろうと理解しています。

それともいくぶんか関連する日本の言説の状況として、もう一点指摘しておきたい。つまり、近年の新しい書き手たちの多くは、日本の外の言説を参照しなくなったんですね。ニューアカ世代の批評家たちが活躍した頃は、日本の外に新しい言説がいっぱいごろごろ転がっていて、彼らはそれを消化して紹介する役割を担っていた。浅田彰はそれを天才的にうまくやって一躍若くして出てきたわけですけれども。そういうことは今は起こっていない。



『表象〈02(2008)〉特集ポストヒューマン』（月曜社、2008）

新藤　　まさに門林さんは海外の状況を見るというお仕事をされているので、たとえばこのあいだの『表象 02』のときにブックガイドを出されているのを見て、こういうものが今あるんだと、興味深く読ませていただきました。

門林　　ありがとうございます。さきほど、かたや新しい現代アートの展開があって、かたやポストモダンなオタク文化（論）があって、という具合にいわゆるゼロ年代日本の文化的状況を整理してみたのですが、そういった状況はおそらく日本だけで起こっていることではなく、海外の様々な言説の展開とリンクさせることで生産性が生まれる側面もあるだろうと思います。そこで、少し違ったパースペクティヴから状況を考察するための叩き台という意味合いも込めて上のようなレジュメを作成してきたわけですが……。ただ、具体的なブツからはじめないと漠然としすぎて議論しづらいので、まず保坂さんに『エモーショナル・ドローイング』展のことを話していただいてはいかがでしょう。

2 『エモーショナル・ドローイング』展

新藤　　そうですね（笑）。保坂さんにぜひ伺ってみたいと思っていたのが、『エモーショナル・ドローイング』展のカタログのテクストのなかで、他の国のアジアのキュレーターや批評家たちと話していると、「エモーション」と言えば、もっと政治的な作品のことを想像されるケースが多かったというように書いていらっしゃったと思うのですが、具体的にどういったアーティストのものだったのですか？　そこのある種の齟齬みたいなものは、興味深いなと思ったものですから。

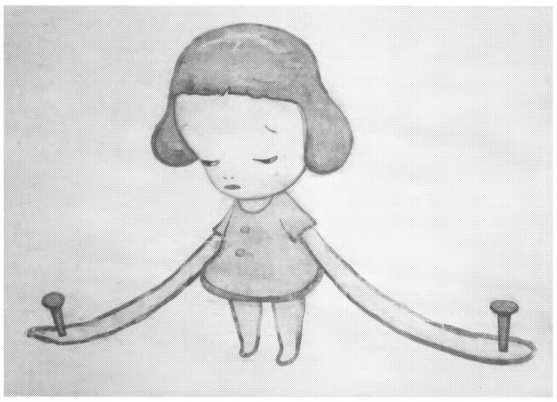
保坂　　『エモーショナル・ドローイング』展というのは、タイトルには書いていませんけれども、アジアを対象にした展覧会をつくるというところから出発しました。実際には、中東も含めた結果、エジプトの作家も入っているわけですが、そうした広範囲の国を対象とするにあたって、日本にいる自分たちの調査力の不足を補うためにも、現地のキュレーターや批評家、あるいはギャラリストに推薦を依頼したわけです。

そうしたら彼らが「エモーショナル」と考えて推薦してくれた作品の中には、日本で言うと 50 年代から 60 年代にかけて盛んだった類のリアリズムの作品が結構含まれていた。日本では「ルポルタージュ絵画」と呼ばれるものですが、大きくは社会派リアリズムに分類できる作品になります（社会主義リアリズムとは、もちろん異なります）。つまり「個人の情動」というものの設定が、ちょっと違ったわけです。

僕の前提では、今まさに「個人の」情動と言ってしまったように、エモーションというものは、あくまでも、限りなく内面的な問題であると考えていました。もちろん外在的な要因があって情動というものは発生するわけですが、そうした心的な動きなりエネルギーなりを、具体的な社会、つまり自分が生きている社会の変革へと向けるのではなくて、あくまでも個人の身体の周囲において、あるいは内部において完結させる、そういう在り方としての情動、すなわちエモーションを想定して、僕は「エモーションというものをテーマにしている作品はないでしょうか?」という風にキュレーターや批評家、あるいはギャラリストに訊ねたわけです。

でも、出てきた作品には、こちらがある程度想定していたものとは違うものが少なくなかった。彼らは、言葉が強すぎるかもしれませんが、転覆すべき政治、改革すべき現実社会に対する、情動的というよりは感情的なリアクションを、ほとんど身振りといっていいものを、「エモーショナルだ」という風に取っていた。生きていることそれ自体からくる不安といったような実存主義的なことよりも、目の前にある現実や社会そのものによってもたらされる不安なり不満なりの方が、彼らにとっては、より大きな問題として出てきてしまっているわけですね。先ほどニューアカ時代におけるポストモダンの議論はハイブラウを対象にしていて、それと、ゼロ年代における議論は、もっとロウブラウを対象にしているというようなことを言われていたと思うのですが、それは、日本という国に限定して、時間を違えてきた場合に見えてくる差異ですよね。それとは逆に、時間を固定して場所を違えてきた場合にも、当然、差異が見えてくる。実存主義的なのがハイブラウで革命主義的なのがロウブラウ、という風に区別することが一応はできるかもしれませんが、とにかく、生存している環境が違うと、とりわけ感情をめぐる言葉については誤読が起きやすいのかなと思いました。この経験は、「こういう作品を探している」と具体的イメージも見せないし、エモーションという言葉の定義もあまりしないで推薦だけを依頼したという僕の怠惰から生まれたという意味で、嬉しい誤読だったんですけれども（笑）。

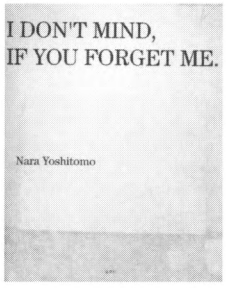
調査で訪れた国の中で、フィリピンが一番そういう作家を挙げてくれるのが顕著でした。実際、現地の美術館やオルタナティヴ・スペースやギャラリーを訪れても、そういう作品が多い。このような傾向は、言うまでもなく、フィリピン国外で開催されているビエンナーレなどの国際展などで探していただけではなかなかわからないことでしょう。少なくともフィリピン国内では、まだ、というと語弊があるかもしれませんけれども、そうした作品が評価されている。日本から行くと、50 年代や 60 年代を代表するとされてきた懐かしいタイプの作品があるなと感じてしまったりするわけですけれども、フィリピンでは、1972 年から 86 年までのマルコスによる独裁政治だけでなく、その後のいくつかの政権においても、軍がクーデタをもたらして政



（上）奈良美智 untitled 1994, (c) Yoshitomo Nara, courtesy Tomio Koyama Gallery
（下）奈良美智 The little star dweller + Star House 2006, (c) Yoshitomo Nara,

情が不安定になったり、特権的な層ばかりが保護される現実があったり、政治の腐敗があったりしていて、そうした権力や政治の実情に対する民衆側からの自由な発言として、芸術作品というものが形成されているという、割とわかりやすい図式が出来上がっている。だからかどうか即断は禁物ですが、大局的には、まだ個人の内面性というブラックボックスに対しての関心はスタートしていないように見える。僕らはともすれば今日を、ポストモダンのさらにポストに入ったと言ったりもするわけですが、今ようやく近代化を遂げつつあるような国だってやはりあるわけで、そうしたところではまだ「エモーション」という概念なり問題なりは、僕らが考えてきているようなものとしては立ち上がってきていないのではないかと思いました。新藤さんはさきほどエモーションという問題が最近出てきているのではないかと提起されたけれども、実際にはそうした傾向を確認できる国はある程度限定されるわけですよね。現実への回帰、あるいはリアルなものへの回帰という現象にしても、それは言い換えればリアルなものの手応えが掴みづらいから欲求として出てくるわけで、しかもその前提として虚構の時代というものがある。でもフィリピンやシンガポールには、リアルなものがありすぎるという形である。大澤真幸の言うところの「第三者の審級」なんてものを想像するべくもない独裁的政治体制というリアルなものが厳然としてあるから、エモーションは、感情という明確な形となってそこに向かえばいいんだ、それを表現するのが芸術なんだ、ということがほとんど約束事のようになってしまっているのだろうか、と感じてしまいました。残念ながら僕はそうした国々の歴史なり政治なりをきちんと調べているわけではなくて、あくまでも会った作家やキュレーターや彼らが見せてくれた作品から受けた印象からそういうことを思ったというだけですけれども。

また、これまた残念ながら、僕は、門林さんや新藤さんのようには、最近の理論的なことに関してまったくと言っていいほど把握していません。言い訳めきますが、それは単に怠惰だからそうなっているわけではなくって、アクチュアルな現場に対しての関心を持っているからでもあるのです。キュレーターの仕事の特徴は、作品との関係を結ぼうとするときに、イメージのレベルだけではなくて、モノのレベルで、あるいはそれをつくるアーティストも含めたレベルで成立するところにあるわけですが、そういう泥臭いというか、土着的なところから作品を研究している立場からすると、理論が先行していってしまうことの恐さみたいなものがあります。芸術という領野においては、作品がなければ理論など当然のことながら生まれてこないわけですから。



奈良美智個展「I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME」2001 年 8 月 11 日〜10 月 14 日、横浜美術館　村上隆個展「召還するかドアを開けるか回復するか全滅するか」2001 年 8 月 25 日〜11 月 4 日、東京都現代美術館

Mike Kelley, Dirty by Sonic Youth, 1992

Jeff Koons, Rabbit, 1987
引用出典＝http://www.fuegin.com/artiste-du-jour-jeff-koons

3 奈良美智の位置

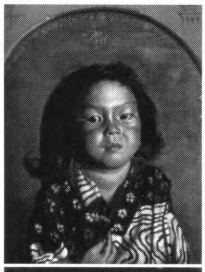
門林　　研究者としての僕の立場から見れば、理論的な言説自体が保坂さんにとっての作品の位置にあるわけですが……、しかし今日は作品に寄り添ったところから話を伺っていきたいと僕も考えています。ところが日本の現代アートで僕に見えているのはせいぜいマクロな状況で、そのなかで細かく起こっていることについてはほとんどわかっていないので、まず基本的なところから確認したいのですが、たとえば奈良美智のようないわゆる「かわいい系」がアートシーンで脚光を浴びたりするのも、エモーションの文脈に入ってくるのでしょうか？

新藤　　奈良美智というのは松井みどりの言う「マイクロポップ」からするとすごく重要ですよね。村上的なものから「マイクロポップ」へと至るちょうど中間的なところに位置している、と。

保坂　　ええ、そうですね。村上さんは 1962 年生まれ、奈良さんは 1959 年生まれになりますが、松井さんが「マイクロポップ」の事例として挙げている作家の中では最高齢になります。それは言い換えれば、若い世代がどこまで意識的かは別として、マイクロポップ的な表現が生成されることを受け入れるフィールドを切り開いたのは、奈良さんであるということにもなると思います。

新藤　　その村上／奈良の境界みたいなものが「マイクロポップ」よりも前に示されていたのは、最初の横浜トリエンナーレがあった頃に、椹木野衣さんが『美術手帖』（※）に書いていた文章かなと思います。というのも、その時期には奈良美智と村上隆の展覧会もやっていましたよね。椹木さんはそこで、マイク・ケリーとジェフ・クーンズを挙げながら、クーンズが村上隆で、ケリーが奈良美智だと言っていました。それによれば、ケリーによるぼろぼろのぬいぐるみの作品は、精神分析で言うところの「移行対象」のようなもので、奈良美智の作品もそうした「移行対象」的なものとしてあるんじゃないかと。ただ、一方で椹木さんは、そのようなケリー＝奈良という図式は、あまりにも予定調和な解釈だということで、もう一度そうした解釈が可能かどうか自問しています。そして最終的に言っているのは、「移行対象」というのは幼児が肌身離さず持っていて、それを介して大人の世界に参入すれば捨てられてしまうものとしてあるわけだけれども、実のところ日本においてはそういうマイク・ケリー的な「移行対象」というのは、そもそも機能しないのではないかということです。なぜなら、奈良の作品はそもそも幼児的なものの中で閉じている。つまり、象徴段階がない、いまだ象徴秩序が機能不全の日本にあっては、ケリー的な「移行対象」としてのアートはありえないんじゃないかと言うわけです。では、奈良の描くものは何かと言えば、「キャラクター」であると。椹木氏によれば、奈良美智的なキャラクター芸術というのは、た

※　椹木野衣「美術でキャラ萌え、こどもと美術　奈良美智の作品をめぐって」『美術手帖』（2001 年 12 月）、96-103 頁



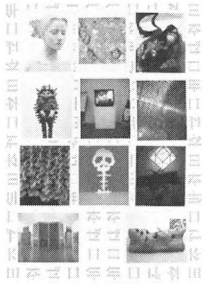
岸田劉生 童女図（麗子立像 1923年 神奈川県立近代美術館所蔵
岸田劉生 麗子像 1918年 東京国立近代美術館所蔵

とえば竹久夢二などのように、これまでにも日本にはたくさんあった。また、そのときに椹木さんが岸田劉生の絵を挙げていたのが印象的だったのですが、たしか東京国立近代美術館に所蔵されている「麗子像」です。

その劉生の作品は、どうもデューラーあたりの古い西洋絵画を参照しているように感じるんですが、とくに中世末期からあった「祈念像」と呼ばれるものの形式を借りているように見えます。お祈りの対象だった絵ですね。その手の小型の祈念像というのは、「物語」の要素をどんどん無くしていって、キリストやマリアなどの人物像だけをクローズアップして描くことで、それらを鑑賞者に対面させるような構造を持っています。これは伝統的なイコンとは違っていて、イコンでは神の超越的な現前というのが前提とされるわけですけれども、祈念像の場合には観者が神に対してもっと心理的に接近しうる、もしくは同化しうるような、まさに「共感」が問題になります。それで、見方によってはこうした祈念像を思わせるような「麗子像」を、椹木さんは奈良さんの作品と重ね合わせながら、それこそキャラクター的な、現実にいながら異界から来たような、あるいはカワイイんだけれどもまがまがしいというような両義性を持っていると書いていました。もちろんこれは『日本ゼロ年』展の翌年に書かれたテクストですけれど（※）、その展覧会では、さまざまな歪みを孕んできた日本近代、アメリカナイズされながら象徴秩序を持ちえない戦後日本という地盤――「悪い場所」――を、あくまでも批判的に引き受けて制作してきた村上隆たちまでの芸術家を評価していた。一方、その展覧会に含めなかった奈良美智については、2001年の文章において、むしろ象徴秩序がうまくいかない日本におけるキャラクター文化をそのまま体現する者として示されている。とすると、今の「マイクロポップ」というのは、ひとつには精神分析的な意味でのシンボリックな次元が欠如したところから出てくるという…。

4 マイクロポップ

門林　　日本の現代美術の状況をフォローしていない僕としては、村上と奈良のあいだに敷かれる切断線すらはっきりとは了解できていないので、あらためて確認しておきたいんですけれど、そもそもマイクロポップってどんな作品群を指しているのですか？



『日本ゼロ年』展、企画＝椹木野衣、1999年11月20日～2000年1月23日、水戸芸術館

保坂　　「マイクロポップ」というのは、もともとドゥルーズが使った言葉で、新しい時代の芸術のモデルを言い表すものです。『カフカ　マイナー文学のために』の中で使われているらしいのですが、その言葉を、美術評論家の松井みどりさんが、1995年から2006年にいたる日本のアートシーンの中に出てきた、それまでになかったタイプの作品を名づけることものとして引いてきた。

じゃあどういう作品かというと、とりあえず松井さんの言葉を借りると、「制度的な倫理や主要なイデオロギーに頼らず、様々なところか集めた断片を統合して、独自の生き方の道筋や美学を作り出す姿勢」を見せるような作品である。あるいはこうも言われています。「それは、主要な文化に対して「マイナー」（周縁的）な位置にある人々の創造性である。主要な文化のなかで機能することを強いられながら、そのための十分な道具を持たない人々は、手に入る物でまにあわせながら、彼等の物質的欠落や社会的に弱い立場を、想像力の遊びによって埋め合わせようとする。」

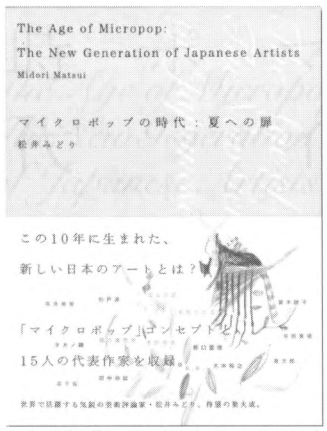
この言葉が日本の現代美術のある傾向を呼ぶタームとして使われるようになったきっかけは、松井さんが企画して水戸芸術館で開催された展覧会ですね。「夏への扉　マイクロポップの時代」というタイトルで、「夏への扉」の方は、ハインラインのSFからとられています。

この水戸芸術館というのは、自分たちできちんと現代美術の企画を行いうる国内有数の美術館ですが、時折外部のキュレーターを招いてエポックメイキングな展覧会を開催するんです。2000年になるちょうどそのころに、日本の現代美術をリセットすると言って椹木野衣さんが企画した「日本ゼロ年」展もそのひとつにあたります。

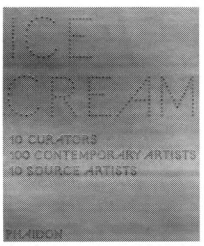
今回担当した松井さんは、経歴が面白くって、美術史プロパーではありません。上智と東大大学院で英米文学を学び、プリンストン大学では比較文学で博士号を取得して、帰国してからは東北大学の助教授をしていらしたのですが、なぜか今では美術評論を専門にされている。しかも、ファイドン社から出ている、100人のアーティストをセレクトした『ICE CREAM』の選者になっていたり、カーネギー・インターナショナルという国際的な展覧会のアドヴァイザーになったりと、日本の現代美術を外国に対してプッシュしていける、ほかにあまり例のない、例があったとしても、以前とは比べものにならないくらい強い影響力を持っている。

その彼女が、ほとんどはじめてキュレーションを担当した展覧会が「マイクロポップ」なんですね。そこで彼女が選んだアーティストは、年齢順にあげていくと、奈良美智（1959-）、大木裕之（1964-）、落合多武（1967-）、有馬かおる（1969-）、島袋道浩（1969-）、杉戸洋（1970-）、野口里佳（1971-）、青木陵子（1973-）、田中功起（1975-）、泉太郎（1976-）、タカノ綾（1976-）、森千裕（1978-）、國方真秀未（1979-）、半田真規（1979-）となります。K.K.のように、プロフィールを公表していないようなケースもあります（※）。

彼らは基本的に、日常における感覚の揺れみたいなものを出発点に作品を制作している人たちです。松井さんの言葉を再び借りれば、「彼らは日常の出来事の要



企画＝松井みどり、2007年2月3日～5月6日、水戸芸術館



Ten Curators(eds), *Ice Ceeam: Contemporary Art in Culture*, Phaidon Press, 2007.

※　その後、『ウィンター・ガーデン：日本現代美術におけるマイクロポップ的想像力の展開』展（企画＝松井みどり、2009年5月23~7月20日、原美術館）では千葉正也、Chim↑Pom、八木良太等が新たに選ばれた。

泉太郎 courtesy of hiromiyoshii

請にしたがって自らの思考や行動の様式を決めていく」わけです。また、「子供のような想像力によって、しばしば使い棄てられる日常の安い事物や「とるにたらない」出来事をシンプルな工夫によって再構成し、忘れられた場所や、時代遅れの物や、用途が限定されている消費財に新たな使い道を与え」るとも言われています。

で、どういうメディアが多かったかというと、ドローイング的な表現が多かったんですね。奈良さんはタブローをメインにしていたと思いますが、ドローイングを出品したのが、杉戸、落合、有馬、青木、タカノ、森、國方、写真を出品したのが島袋、野口、インスタレーションが半田、K.K.、映像が田中、大木、泉。田中さんや泉さんはインスタレーション的な要素も強かったわけですが、展覧会を見ていて思ったのは、現代美術の展覧会によく見られるような、展示する側のハンドリングのしやすさから二次元的な平面作品が選ばれているわけではなくって、制作する側のハンドリングのしやすさによってメディアが選ばれ、結果として、映像をやる人もいたけれども、ドローイングというか、紙作品が多かった、ということです。

映像作品も多かったですね。たとえば泉太郎とか。でも、映像といっても、映画のようにストラクチャーがはっきりあるというのではもちろんなくって、もっと開いている感じですね。単純に言えば、意味を構築しないほうに、ある配慮を払っている、というかな。

マイクロポップに出ていた作品ではないんですけれども、泉太郎の最近の代表作には、たとえば、ビニール製のおもちゃの怪獣を使って、木に生えている葉っぱを、1、2、3…というように、ひたすら数えるというものがあります。なぜか自分の指では指さない。怪獣の人形に仲介させる。でも当然ながら、そもそも葉っぱなんて数えられないわけです。つまり不可能なことをしている。ひたすらに。じゃあその行為自体になにか意味があるかというと、まずない。そういうことをバカ正直にやっている。

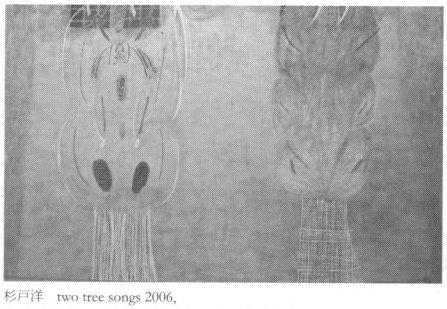
こういった作家を扱っていたのが、展覧会としての「マイクロポップ」です。これまでの説明には、当然ぼくの主観も入りこんでしまっているんですが（笑）、それはともかくとして、僕がその展覧会に対して批判したいことがあるとすれば、松井さんが「マイクロポップ宣言」をしたことです。あるいはそういうタイトルを持つテクストを、パルコ出版から発行された公式カタログに書いたことです。

古い考え方と言われるかもしれませんが、僕は、キュレーターは宣言などという行為をするべきではないと考えています。アーティスト、つまりつくり手が宣言をするんだったらわかります。クリエーターとしてのシンパシーを根拠にしてグループを形成し、それによって表現の到達範囲を広げていくという構図であればよくわかるのですが、マイクロポップの場合、そこでなされた宣言の署名は、松井みどりひとりによってしかなされていない。展覧会に出た時点でアーティストも賛同しているのだという人がいるかもしれませんが、なにか違和感を持ったとしても、展覧会に参加するケースが多いのがこの世界です

そのなかでキュレーターとなった美術批評家が宣言を書いたこと、あるいは「宣言」と冠したテクストを書いたことに対して僕はちょっと疑問を抱いているわけです。そこでなされた宣言とは、誰による、誰に対しての、言葉なのか？　デリダじゃないけれども、署名の問題を考えたくなります。

この宣言という行為に対する批判は、さっき言った「理論が作品に対してどういう位置にあるんですか?」という僕自身の考えの現れでもあるんだけれども。それがなかったら僕はあの展覧会に関してはずいぶん共感できます。

しかし、今にして思えば、そうした宣言のなされた場において、ほとんど知らぬ存ぜぬの態度でただ自分の作品を展示するというのが、いかにもマイクロポップな態度なのかもしれません（笑）。



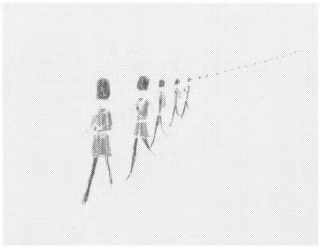
杉戸洋　two tree songs 2006,
(c) Hiroshi Sugito, courtesy Tomio Koyama Gallery

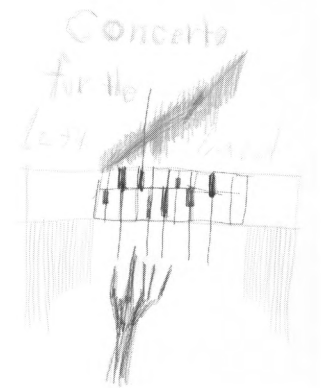
門林　　個人的な感じ方を表現する一連の作家たちが出てきたということは了解しました。それで先ほどの話に戻るんですが、日本のアニメやマンガが世界的なマーケットで躍進しているということを背景にして一時期アートマーケットでも世界的に高騰した村上と奈良は、表象の次元、形象の次元で見たときに、ほんとうにアニメやマンガと似ているのか、あるいはぜんぜん違うのか。

新藤　　形式の次元で言うと、スーパーフラットには両方とも入るはわけですよね。村上隆と奈良美智を隔てるとすれば、それはある種の言説の効果だという気もします。共有している文脈がまずあって、さきほども言ったように村上さんは、マーケット批判という意味をも含めつつ、あくまで近代的制度の批判として作品を、アイロニカルに実演しているように見える。しかし、奈良美智にはおそらくそうした意識はない、と。

保坂　　おそらくないでしょうね。奈良さんはある意味無垢であろうとしている人ですからね（笑）　実際には、だから、意識がないというよりは、そうした制度論に与さないようにしているというか……

門林　　表象の次元で、マイクロポップの展覧会に集まっていた一連の作家たちというのは、何がしかマンガ・アニメ





落合多武「永遠のスープと突然の明るさ」シリーズより Eternal Soup and Sudden Clarity 1996-2006
(c) Tam Ochiai, courtesy Tomio Koyama Gallery

的なものを共有しているのか、それとも全然違うんでしょうか？

保坂　　たぶん展覧会をご覧になったら、共有しているというように見ると思います。たとえば落合さんは、絵画というよりはイラストレーションに近いイメージを描きますし、國方さんは、明らかにアニメ・マンガの系譜にある。しかもいわゆるエロ漫画ですね。でも、イメージのレベルでは確認できないケースもあって、たとえば田中功起さんは、いましろたかしとかも好きみたいですけれども、いわゆるガンダム世代に属します。ガンダムに象徴される日本のアニメーションの表現のレベルが高いことを証明するものとして爆発のシーンがしばしばとりあげられますけれど、彼はそれを、立体に置き換えた作品を作っています。「マイクロポップ」展に出ていたのは、それじゃなくって、映像作品を含んだインスタレーションになるんですが、まさに、日常のとるにたらない出来事を、チープなものをつかって再構成する作品で、その制作基準が、審美的だけれどそうにはなりすぎず、ユーモアがあるんだけれどそれだけにはしないようにしていて、という感じなんですね。決めすぎない、というかな。身の回りのものからはじめていて、深遠なことや本質的なことを言おうとする身振りは見えるんだけれども、結論はみせないというか出さないというか、そうした在り方を、アニメ的、マンガ的、と言ってもいいのかもしれません。

そういう意味では、マイクロポップと呼びたくなるアーティストたちはみんな、ポスト・ガンダム、いや別にポスト・エヴァでもいいんですけれども、とにかくそういうアニメやマンガが表象としての重要性を確立した時代以降の世代の作家だということは言えるのですが、今言いながら思ったのは、奈良さんは、ポスト・ガンダムでもポスト・エヴァでもないだろうということ。年齢的にも考えてもそう言えるでしょうし、世代という意味では、1959 年生まれの彼は、むしろユース・カルチャーというか、ロック・カルチャーに親しんだ世代に属するのでしょう。実際には、それだけではなくって、武井武雄とか、大正期の絵本作家にも大きな影響を受けているようなのですけれども。

それと、落合さんにしても、奈良さんにしても、國方さんにしても、絵の中に言葉が書かれていることもひとつの特徴として挙げられるでしょうね。

門林　　吹き出し？

保坂　　キャラクターの発話である吹き出しというよりは、作り手の心情を代弁する形で、地に描かれることが多いように記憶しています。

門林　　いまカタログを眺めていて思ったんですが、絵の中に文字が入ってくるのは、一方ではそのときの気分みたいなものを表出している面があるけれども、たとえば他方ではむしろポスターっぽいわけですね。文字と絵が組み合わされる表象の形式は、マンガっぽいものもあるけれども、ポスターっぽいものもある。つまり、なにが言いたいかというと、ポピュラーな表象が現代アートに取り込まれていくことは、フレドリック・ジェイムソンの定義によれば、ポストモダンのひとつの特徴なわけですよね。となると奈良はポストモダンの作家ということになる。そうすると、さっきの村上隆と奈良美智のあいだに切断を敷くというのは分からないでもない。それは、村上隆は戦略的にやっていて、奈良美智は無意識だ、という違いですよね。そういう意味でいうと、８０年代のポストモダンはモダンなポストモダンだったとすれば、村上隆はぎりぎりモダンなポストモダン。で、奈良以降、モダンな意識が失われる、と。

新藤　　少なくとも言説のうえでは、そうだと思います。

門林　　ただまぁ、結局現代アートのマーケットで流通しているかぎり全部モダンなポストモダンです（笑）

新藤　　それは確かにそうかもしれないですね。でも、もしかしたらいま、暴落したことによって本当に「アート」のポストモダンな状況がはじまったり・・・（笑）

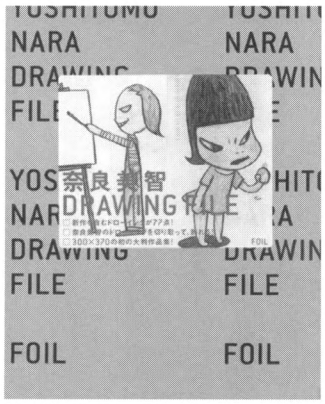
保坂　　いや、可能性はあると思いますよ（笑）

門林　　いや、ただ東浩紀的な視点では、暴落したからというのではなくて、むしろ美術館で鑑賞するようなものは全部モダンで、キオスクやコンビニで買えるような雑誌で起こっているところでポストモダンを考えたいということではないでしょうか。

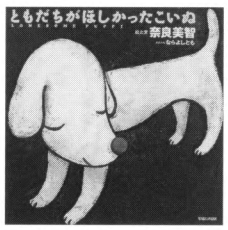
5 表現を回収する回路

新藤　　いま、『思想地図』や『Review House』の中心的な関心としてあるのは、やっぱりインターネット時代の情報環境だと思うんですけれども、たしかに視覚文化の対象がそういう方向にいく傾向というのは今後ますます増えていくのかな、という気はします。その意味で門林さんがおっしゃったように、美術館に入る作品はその時点でモダンだとすれば、それこそいまのアニメやニコニコ動画みたいなものを対象に行われている話こ

そが、実は視覚文化論における本当にポストモダンな議論になってきていると見えなくもないですね。それをやろうとしたのが、まさに『Review House』の黒瀬陽平さんでしょうし、そういった問題というのがかなり明確になってきていると思います（ただ、黒瀬さんのアニメ論などを見ていると、それがむしろ、同時に美術の古典的な問題などにも通じるように見える議論という点が興味深いと感じますけれども）。この場合、「マイクロポップ」ですら、真性ポストモダンではあり得ないと言うべきなのかもしれない。

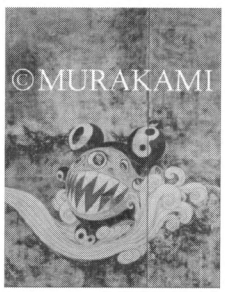


『奈良美智 DRAWING FILE』（フォイル、2005 年）



『ともだちほしかったこいぬ』（マガジンハウス、1999 年）

※　東谷隆司「Play with Death」
『美術手帖』（2000 年 7 月）66-69 頁



Paul Schimmel(ed.), ©Murakami, Razzoli, 2007.

保坂　　さっきキオスクの話が出たように、村上さんと奈良さんを分ける大きなポイントは作品の「所有」というものをどう考えているのかという点にあるという気がしています。明らかに奈良さんは、モノとしての作品のレベルにおいて、出来る限り多くの人が持つことができるような回路を自ら作っていると僕は思っています。そしてその作品に同質性を確認できる以上、僕はその「所有」の回路を、ジャン＝リュック・ナンシーがいうような、あるいはナンシー以前にも、いわゆる未開の文明についてのいくつもの分析が明らかにしてきたような、「分有」という概念で捉えることができるのではないかと考えています。

奈良さんが絵画や彫刻以外にドローイングを大量に作るのは、それが彼の表現にかなっているからだという言い方ができるでしょう。でも「表現」というのは、単に描きたいイメージとしてだけでなくって、もっと総体的に考えることもできますよね。どうやって伝えたいかを含めて目指す場所というかな。つまり奈良さんが、自分の制作したものは多くの人の手元にあって欲しいと願うとき、それを叶えるためにはやっぱりドローイングしかないんですよ。どんどん描けますから。誤解を恐れずに言えば、完成させなくてもかまわないドローイングにおいては、スピードをあげていくことが可能です。サイズだってそんなに大きくないから、いろんな意味で手に入れやすい。つくる方も、持つ方も。

でも客観的に見た場合、残念なことは、奈良さんに圧倒的な人気が出てしまったことでしょう。売れてしまった。マーケットで認められてしまった。値段が高くなった今では、A 4 サイズくらいのドローイングでだいたい 20 ～ 30 万円くらいしますから、一般的な経済力の人は、よほどの覚悟がないと買えません。もっともこれは、奈良さんだけに限られた悲劇ではなくって、今日的な経済システムの中で「分有」を目指す者が必然的に陥るジレンマです。そもそもポピュラリティを獲得しなければ、「分有」は成立しないわけですし。

奈良さんが面白いのは、そのジレンマの中で、複製のイメージに対して寛大になっている点です。彼が出す画集は、当然といえば当然ですが、極めて良いクオリティで、はっきり言ってそのまま切り取って壁に貼ってもよい。もともとが紙に描かれたドローイングだし、サイズもかなり近い。もちろん微妙なテクスチャーというものは消えていくんだけれども、そうした厳密な差異にこだわるフェティシズムがない層に対しては、問題になりません。奈良さんがつくった絵本がありますが、これをどの位相で「作品」と呼ぶか、あるいは呼ばないかは、なかなか面白い問題だと思います。

こうした考えを逆説的に証明するかなと思うのが、奈良さんが絵画においては、かなりマチエールにこだわるところです。奈良さんの絵画を有元利夫と結びつけた面白い論考もありますが（※）、芸術作品として流通することを宿命づけられた絵画においては、奈良さんは、その中での形式性の純化を、きちんと追求しているわけです。ポップなイメージに目がいって、しばしば忘れられやすいところなんですが。とにかく、なにかそういう別の分有の仕方というものを提出しているのが奈良美智というアーティストである。

一方で、村上さんはと言えば、あの人ほど今著作権に厳しいアーティストはいないでしょう。彼が運営する公式ウェブサイトを見てみると、画像には当然ロックはかかっているし、解像度も低くなっている。複製というものに関して制限をかけることへの明確な意識がある。また贋作が流布していることについての情報もスピーディーに公開して注意を促しているし、その文面も、明らかに法律の実際に配慮しながら丁寧に書かれてある。限られた数しかない作品を持つ人、あるいは持とうとしている人に対しての利益を保証しようというか、安心を与えようとしている態度は、なんというか、株式会社の株主に対するアカウンタビリティみたいな意識によって動かされているように見えます。

と、話の文脈上、どうしても奈良さんばかり持ち上げてしまうことになりますが、個人的には、村上さんの作品そのものを見て感銘を受けるということは、少なくともここ数年なかったというのが正直なところですけれど、しかし村上さんは村上さんで、制作のシステムのレベルで、工房制度を採用して、それを広言しながらファインアートの世界での活動を続けていて、結果的にそれが、天才主義を肯定しながらも否定するという、かなり複雑なやり方での近代の超克であると読める点で、僕は評価しています。

とにかくここではあくまでも「所有」「分有」の概念に従っての評価に限定しますが、奈良さんをめぐるエピソードでよく語られるのは、気に入った友達には作品をあげ

てしまうという話です。もちろんお金をとらない。金銭が介在しないという点では、交換ではなくって、純粋な贈与とすら言える。あるいは、他のアーティストと作品を交換するケースもあるようですが、でもその場合も、経済的な価値、マーケットによって保証されている価値ではアンバランスとしか言えない交換が成立してしまっているらしい。

そこから考えると、奈良さんにとって自分の作品というものは、自らの分身とまではいかないまでも、いろんなところにあって欲しいというように願っているというのはあるのでしょう。で、この分有なり共有なりについての関心が、最近のアーティストの中には、少し以前とは違うかたちで出てきているような気がする。

たとえば発表の形態をとっても、それは顕著です。最近、アーティストたちが自分たちで展示スペースをつくることがあります。新宿のフォトグラファーズ・ギャラリーとか、両国の ART TRACE とか、あるいは、アーティストによるものではないけれども、キュレーターや研究者が集まって運営しているもので、八丁堀に今は拠点を置いている CAMP とか。5 人とか 10 人とか集まってスペースを運営している。普通の貸画廊でも借りれば一週間十何万とか払うわけで、それだけで、まあ規模にもよりますが、半月〜一月分の賃料なわけです。としたら、有志が十人とか集まれば 1 年間まわせるかもしれない。そのようにして自分たちで発表の場を確保する。あるいは小さなコミュニティをまずはつくる。それはいかにして商業主義的なものから身を守るということでもあると思うんですよね。ギャラリーにはプロデューサー的な要素があって、ときには作品に対していろんな意見を言うことがあるわけですが、そうした中間項を発生させないで、表現を、誰かの手元まで到達させようと願う。アーティストとして売れることを目標にするのではなくって、誰かの手元に届くことを目標にするとき、アーティストランのスペースが出てきた、そういう風に言えるでしょう。

彼らが奈良さんのことをどう思っているのかはわからないけれども、さっきも言ったように奈良さんがともすれば可哀想だなぁと思うのは売れてしまったことです。さっき門林さんがいみじくも指摘されたように、その意味において、奈良さんと村上さんはセットにされやすいわけですよ。それは奈良さんが村上さんと同じくアニメっぽい表象を使ったからだと言えるんですけれども、でもいちおう例示すると、村上さんは自分の絵は日本の美術の延長上にあると言う。でもそれはどちらかと言うと形式的な話でですね。装飾性において延長線上にあって、であるがゆえにフラットであるというような言い方をしている。一方で奈良さんのほうはどうかというと、ドイツなどの中世の木彫が一番好きな作品のひとつに入っている。あるいは日本の美術でも吉祥天女像のような極めてアルカイックな造形を色濃く残している図像なり、作品へのシンパシーのうえに彼の作品は成立している。では、僕らがそれこそドイツの中世彫刻を見て、そこに素朴な味わいを感じたときに、それをアニメ・マンガ的と言うでしょうか。

門林　　今の話を聞いて思ったのは、アール・ブリュットというのがありますよね。要するにプロの作家ではなく日曜画家として絵を描いてきた人たちが、生前だったり死後だったりいろいろあるけれども、ある段階で発見されて美術館に収蔵されて、それをもって彼らの絵が「作品」になる。奈良美智がもし可哀想だとすれば、それは、ある種美術館の制度のなかでやってきたけれども、実はアール・ブリュットだったということなんじゃないでしょうか。

Paul Gösch (1885-1940)　引用出典＝ http://www.abcd-artbrut.org/article.php3?id_article=513

保坂　　あー、なるほど。それは面白い（笑）　要するに表現というものを回収する回路というものがなんなのか、というのがひとつの問題としてあると思うんですよ。最終的に表現は、個人と個人の間で回路ができあがるものだと僕は思っています。小説がよい例です。その回路を成立させる場所として、ファインアートの場合には美術館やギャラリーができあがったわけで、その意味では単なる媒介項に過ぎないわけですが、でもそれらが、20 世紀以降権威として作りあげられてしまった……媒介項ではなくって、目的地になってしまい、個人ないし個人の体験というものは、それらがあらかじめ準備する予定調和的なもの、あるいはそれらの施設の従属物となってしまった、そういうことですね。

6 制度としての芸術とイメージ

門林　　アール・ブリュット自体が、大文字の芸術というキャノンとそれを成立させるシステム、つまり、美術館ならびに一連の諸制度とマーケットを前提にしている。大文字の芸術がアール・ブリュットを生み出すのであって、大文字の芸術なしにアール・ブリュットは存在しない。そうでなければみんな単に絵を描いているだけなんだから。だから、奈良さんはアール・ブリュットだという言い方をしたとしても、やはり制度と制度の外との関係が問題になってくるとは思うんですよね。

僕が最初に自分でモダンとポストモダンという二分法を、芸術を取り巻く制度とその外という区分と関連づけて提示したわけですが、しかし一方で僕は、そういうポストモダンという言葉の理解でなにが言えるのか、少し疑問を感じています。東浩紀がオタク文化の文脈でポストモダンという言葉を使う意味は理解できる。つまりそれは、基本的にはジェイムソンなり浅田彰なり 80 年代の論客達が規定したポストモダンのひとつの条件をオタク文化の領域にあてはめているわけですよ。たとえば美術

で言うとグリーンバーグ流の形式への純化というアヴァンギャルドのプロセスがあって、それは行き着いちゃう、それ以上先がないところまできたらその後何をやるかというと過去の引用しかありませんね、というのがひとつのポストモダンの定義ですよね。その定義を引き受けたうえで、オタク文化はキャラの引用で成立している、これは80年代の批評家たちがポストモダンという言葉で考えたことと論理的に同じ構造をしているというのが東の指摘なので、その限りにおいてオタク文化をポストモダンの現象として捉えるというのは了解できる。

けれども他方では、さっき言ったように、モダンとポストモダンという区分を立てて、他方で制度としての芸術、大文字としての芸術とその外側という区分を立てたときに、なんとなく平行関係があるような印象はするんですけれども、でも、実はこの平行関係はあんまりうまく成立していないのではないか。なぜそれが平行関係になっているような印象を与えているかというと、つまり東浩紀は批評家として、ハイブラウではないような状況を考える立場に立つので、そういう意味でも彼の議論のなかで、モダンとポストモダンの対立と、そして、大文字の芸術なり大文字の文学なりと、そうではない小文字のイメージなり小文字の書かれたものたちなりという対立は大きく対応しているように見えるからです。でも、それをポストモダンという言葉で語ろうとするのはちょっと具合が悪い。なぜならポストモダンというのは、ひとつの歴史の概念ですよね。つまりモダンな歴史意識、なにがしか発展しているプロセスがあって、それはどこかで行き詰まるので、その後どうなるのかという局面で、歴史の終焉というモチーフとセットになって、ポストモダンという考え方が出てきた。しかし、制度の内部と外部という区分は、そういう歴史把握とは本来関わりがないんですよ。むしろ通時的な捉え方ではなくて共時的な捉え方として制度の中にあるものと制度の外にあるものがずっと存続してきた、ということですから。

例えば宇野常寛さんが東さんの議論を批判的に受け継ぎながら、東的ポストモダンの次にやってくる段階としてのゼロ年代のポストモダンという言い方をするわけですが（※）、そうした歴史的過程としてのポストモダンの語り方は、ある種、ポストモダンという言葉によって実はモダンな歴史意識を延命させている。たぶん本当は、オタク文化を含めてポピュラー・カルチャーの問題は、そういう発展段階ではなくて、制度の内側、外側の問題から考えていったほうが生産的な部分も多いのではないか。そういうことで、日本の現代アートにおける制度の内側と外側の関係性がどうなっているのかをここであらためて伺ってみたいと思います。

※ 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』（早川書房、2008）

保坂　　制度というのは美術館だけではなくて、「美術」というもの…？

門林　　もっと広義にイメージをめぐる文化的生産を捉えて、制度によって囲われる一連のイメージ群と、囲われないイメージ群がある、と、ここでようやくイメージ人類学につながってくるわけですが（笑）。イメージ人類学やアイコニック・ターンを提起している人たちの基本的な考え方は、僕の理解では、イメージの実践というのがあって、これはもう人類が太古から延々とやってきたことである、と。そのなかである時期に制度としての美術が出来て、美術館が建てられ、そこに収蔵された作品は芸術として認められるというプロセスがはじまった。けれども、イメージ人類学の問題意識としては、基本的にはそれよりもずっと遡って人間はイメージの実践をしていた。ニューアートヒストリーがある種芸術の問い直しを制度論的な立場からやっているというふうに理解するとすれば、イメージ人類学は大文字の芸術なしでイメージのことを考えましょうよという立場です。アイコニック・ターンも基本的には大文字の芸術なしで、イメージなりアイコンがどういうふうに文化を形成していくかということを考えたい、それにあたって、芸術かどうかという価値区分を取っ払いましょう、ということなので、その点ではヴィジュアル・スタディーズと同じです。ヴィジュアル・スタディーズの立場も、美術史がやってきたことは基本的にはあらゆる視覚的な表象に応用可能なはずなので、それでいきましょうということだから。

保坂　　日本の現代美術の状況をふまえてなにか言えるかなと思って聞いていたんですが、まずアイコニック・ターンにしても、イメージ人類学にしても、基本的には解釈する側の立場から出てくる話ですよね。でも作り手に関しては、やはりアートに属するものをなんかしら作りたいと思って制作している人たちが大多数であって、そのフィールドの中でなんとかクオリティを高めていこうとしているわけです。作り手側の中に、イメージ人類学が目指しているように、なんでも良いからイメージを作りたいと思っている人がいるかというと、そんな人たちはあまりいない。たとえ様々な表象を盛り込んだとしても、それは結局のところ、アートというフィールドを拡張させるための行為に過ぎない。

それに対して、奈良さんがちょっと特殊な存在だなと思うのは、彼は、「自分がやっていることがアートと呼ばれなくてもかまわない」という言い方をしているわけです。奈良さん世代のアーティストたちに関してはイメージ人類学的なスタンス、つまり自分たちはアートを作っているのではなくて、イメージを作っているんだということになる。では、何のためのイメージなのかというと、僕はエモーション、情動、あるいはシンパシー、共感というよりも感情移入といったキーワードになってくると思うんです。そうした作品をアートと呼ぶべきかどうかは別として、今後作られてくるイメージの解釈、今後作られてくる作品の解釈のキータームになってくると思うんです。その辺のことがイメージ人類学の登場とある種パラレルになっているんじゃないでしょうか。

新藤　　「エモーション」というのがひとつのキータームにならざるを得ない理由として、やはり文化的偏差、地理的偏差、あるいは歴史的差異を超えたものとしての「エモーション」という、人間の原初的な、非言語的、前言語的なレベルを考えることによって、いわばあらゆる対象にアクセスできるという期待のようなものがあると感じるんです。それこそ、ある意味ではグローバルな共通言語というか。そうでなければ、その作品が生まれた条件、しかるべきコンテクストというものがあって、それを分析するというような手法にならざるを得ないわけですけれども、たとえばベルティングのように丹念に歴史を考えてきた美術史家が、ここへきて必ずしも文化的・

社会的文脈には定位しえない、ある意味でそこから浮き立った「イメージ」というようなものを問題にし始めている。

中沢新一『芸術人類学』(みすず書房、2006年)

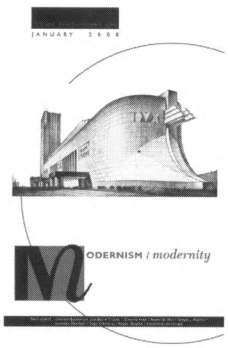
7 アートのインフラストラクチャー

門林　　えーと、いろいろ文脈をつなぐのが役目かなとも思うので（笑）、まとめますと、イメージ人類学というのが一方であって、他方でヴァナキュラー文化論とでも呼んだらいいような動向がある。とは言っても両方とも動向というほど大きな勢力ではないよね。イメージ人類学と言ってとりあえず思いつくのは、ベルティングとジョルジュ・ディディ＝ユベルマンかな、あとヴィクトル・ストイキッツァもそうかもしれないですね。日本では岡田温司や田中純でしょうか。ちょっと違うかな。中沢新一もそうだと思うんですけれど、イメージ人類学ではなく芸術人類学と言っている。そういう人たちがいて、別にスクールを形成しているわけではないけれども、でもわりと同時代的に比較的よく似たアプローチでイメージの人類学なり、あるいはイメージに限定せず、何かものを作ることの人類学として、芸術というのをアルスまで語源的にも遡りつつ、制度としての芸術ではなく、ものを作る創造行為について考え直しましょうという方向が一方である。

で、他方でヴァナキュラーという概念を批評的に用いる動向がある。たぶんそれを一躍有名にしたのは、映画研究者のミリアム・ハンセンだと思うんですけれども、彼女は映画史の文脈でヴァナキュラー・モダニズムという言葉を出してきて、要するに大文字のアートのなかで進行していたモダニズムのプロセスと平行する過程がヴァナキュラー、口語的、つまりそういうキャノンに入ってこないような文化の領域で起こっていたんですよ、というような大きな問題の立て方を提示したわけですよね（※）。ジェフリー・バッチェンの写真論なども、基本的にはそういうヴァナキュラーという言葉の独特の使い方を受けながら、ある種制度からこぼれ落ちるようなイメージ生産行為を、でもやっぱりモダニズムないしモダニティのプロセスとして理解しようとしている（※）。もちろん写真という対象を扱う限り近代の問題でしかないので。それからアメリカだと『Modernism/modernity』という雑誌がある。もう創刊されて十数年ほど立ちますが、『October』が勢力を失ったあとにそれなりに活発な印象のある批評誌のひとつです。この雑誌も、モダニズムという芸術・文学運動のプロセスがあって、それと平行して社会・経済・政治的な体制におけるモダニティの過程がある、その二つはリンクしているし、モダニティのプロセスからいろんなものを汲み取ってモダニズムの芸術が実は進行していた、そういうかたちでモダニズムの神話を解体するという、まぁざっくり言えばそういう立ち位置でやっている雑誌ですね。たとえばハイモダニズムの詩人T・S・エリオットがいかに労働者階級の人たちが楽しみにいくヴァラエティ劇場のような場所に通っていたかということを辿りながら、そういったヴァナキュラーな表象がエリオットの詩にどのように反映されていたのかを分析するような、そういった研究が掲載される雑誌です。そういう動向が現在のアメリカの批評言説にある。それはたぶん東浩紀が日本の文脈でやっている仕事となにがしか平行していると思うんです。つまり東浩紀もヴァナキュラー・ポストモダンを問題にしているのだから。

※ Miriam Hansen, "The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism," *Modernism/modernity* vol.6, no. 2, April 1999, pp. 59-77

※ Geoffrey Batchen, "Vernacular Photographies," *Each Wild Idea: Writing Photography History* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001), pp. 56-80



Modernism/modernity, vol15, no1, January 2008.

ということを補助線として引きつつ、もうひとつは、現代の作家たちがなにを考えて作っているのか、という問題がある。彼らはなぜ、どういう理由でイメージを生産しているのか。もちろん喰っていくためということはあるわけですよね、大前提として。その背後には、美術館という制度上の価値区分を設ける機関がある一方で、もちろんマーケットというものがある。たとえば、エモーションという価値区分を出してきて、自分の個人的な感じ方を表現するようなアプローチをとる作家たちが増えてきているということは言えるだろうし、それと2ちゃんねるやニコニコ動画も全部パラレルですよって言おうと思えば言える。でもそういう言い方をするとやっぱり経済というものが見えなくなってしまうんじゃないか。

保坂　　ひょっとして言えるかもしれないのは、そういう作品に対して反応する層はやっぱりある程度ある、と。個人的な感情というものをかつてのドイツ表現主義のようにある程度公用化されたレベルで表出するのではなくて、ストレートに、フラジャイルに、ひきこもり的に表象していく。で、それに対してシンパシーを感じる人がいるからマーケットとして成り立つわけですね。それはそんなに大きくはないけれども、少なくともこの日本においては実はかなり成立してしまう。まず日本において成立することが彼らのようなアーティストたちにとっては大きな問題でしょうから。

で、言いかえると、即興的な作品、生まな情動を出している作品に関しては、ポジティヴであれネガティヴであれ、何かしら人はやっぱり反応してしまうわけじゃないですか。気持ち悪いとか。見てもわからないとかそういう反応ではなくて、もうちょっとストレートな反応があると思います。そういう即興的というか早すぎるというか、そういう反応を引き出す作品ばかりが増えていくことに関しては、僕自身引いた眼で見れば、まずいなと思うところはあるわけですよ。つまり、それはどこかで僕は大文字の芸術の有効性というのを信じたいという気持ちがあるからで、今の若いアーティストたちのやっていることばかりが増えていって、それがマジョリティになったらどうなっちゃうんだろうなとは思います。

さっき門林さんが言われた部分に関して言うと、美大生の問題について言えば、かつてはストレートな情動のひきこもり的な表現に対してお金を払う人なんてそんなにいなかったんじゃないかと僕は思う。「それは君個人の問題でしょ?」ということでわざわざ手元に置く人はいなかったんじゃないかな。じゃあ、なんで最近の人はそういうものを求めるのか、それは別のレベルで面白い現象だと思います。

で、ここで面白いのは、今の日本における現代美術のコレクターについて考えてみると、トップ3のコレクターは誰かと考えるとして、その内の二人は精神科医なんですよ。高橋龍太郎さんと、岡田聡さん。この事実を聞いて門林さんはどう思うか

ちょっと聞いてみたいなと思うんですけれども（笑）

門林　　それはまさにアール・ブリュットとして消費されてしまうわけですか？

保坂　　ギャラリーという制度の中で買っている以上はNOと言えるでしょうが、実際彼らは、あるいは彼らのうちの片方は、学園祭とか卒展とかにまで行って作品を買っていたりしているようで、それは少なくともマーケットに入る前の生まな作品であるという意味では、本人たちの意識がどうであれ、YESと言えてしまうかもしれない。とはいえ、一応美大という、美術の制度からは外れてはいないのですが。それに、高橋さんは自分のコレクションを見せるスペースを持っているし、岡田さんも、東京ワンダーサイトで継続的に展示したり、また、それとは別に、オルタナティヴなスペースを持っていたりもしていますから、制度に対して徹底的に懐疑的であるというわけではないでしょうね。

さっきの話を聞いていて思ったのは、買うという行為の結果、アートとして引き上げられてしまうというところは確かにあるということで、美大というものは今やサービス産業になっていて、しかも全入時代と呼ばれる今だと、東京芸大とかごく一部の大学を除いては、いろんな学生がいるわけです。全然美術史なんかしらないで、ただ描くののが好きとか、自分が心地よければよいとか、私ってなにとか、そういう徹底的に他者を排除したフラジャイルな論理というか、論理以前の感覚で作られている極めてナイーヴな作品に対して、それを救っていくお金というのが存在していて、救われていく以上はそれがアートとして顕在化していく、こういう回路がどこかで出来上がっている気がします。その意味ではやっぱり経済は大きい。つまり経済的な実効性というものがちょっとずつ日本のアートを違う方向に規定してしまっている感じは確かにあるでしょうね。だから高橋さんという人と岡田さんという精神科医が、コレクターとして登場しなかったならば、もう少し見えている風景が違っていたかもしれない。

門林　　その二人だけで状況を変えちゃうくらい買いまくっているわけですか？

保坂　　あまり詳しいことは知りませんと言っておきますが（笑）、年間の購入額が数千万になることもあるらしくって、となるとその辺の美術館の購入予算よりも大きいわけですよ。少なくとも現代美術に注がれるお金として、これはかなり大きい。東京都現代美術館ですら一時期購入予算がゼロだったわけですから、マーケットにおける意味だって、大きくなると思います。

で、そのマーケットを構成しているギャラリーというものですが、色んなギャラリストがいますけれども、基本的に売れないものは扱わないわけです。でも心あるギャラリストは、なんとかして売れないものも扱おうとしているというか、売れないものも売れるような環境をつくろうとしている。たとえば小山登美夫さんを例に出すと、小山さんは、もう村上さんは独立しちゃいましたけれども、一時期は村上・奈良のふたりを抱えていたギャラリーであって、多くの人は、割とナイーヴな、それこそアール・ブリュット的な作品を扱うギャラリーだとみなしていると思いますが、その一方で、菅木志雄さんのような、ストラクチャア的な、もの派、ポストもの派の流れを汲む作家も扱っているわけです。つまりあるバランスを自分の中で取っている。あるいはアートというものの、別に二極でも多極でもいいんですけれども、多様性をなんとか確保しようとしています。売れやすい作家だけを扱うということはしていないとも言えるわけです。

だから、ある傾向を持つ作品が売れるからといって、それだけで日本の状況が変わったり形成されたりするということはないわけですが、問題は、じゃあ日本の状況ってなんなのかというときに、それをつくるのは、内側というよりは外側なんじゃないかということです。つまりは海外ですね。内側にいる人間は、内側の特質というのがよくわからないわけで、しかもアートの場合ちょっとややこしいのは、内側では「アート」として評価していたつもりのものが、外側では「日本のアート」と限定して評価される場合がある。しかもそのロジックが「日本の」ではなくて、「既存のアート」を変える日本の作品というようにすりかわる場合がある。あるいは彼らは、そういうものを求めているわけです。既存のアートを変えるものを。そうした力というか効果を持つ作品が、外の眼によって、見いだされ、それが日本のアートとして紹介されることになる。つまり「日本的な状況」というのは、アーティストたちや、二人とか三人とか少数のコレクターだけがつくっているわけじゃなくて、外部の眼なりお金なりによって、ねじれを伴いながら強化されている側面がある。それは日本だけでなく、中国も同じで、同じような視線の向け方を、欧米のコレクターたち、美術館たちはやっているわけですが、それは結局のところ、作品の本質というよりは、それがいかにアートの状況、あるいは文化の状況に参入しているかで購入が判断されているということですよね。

で、ちょっと恐いなという風に感じるのは、外の眼が求める「異質な力」を、日本国内における精神科医のコレクターの眼が評価する「アート」が、すっと与えてしまったという構図を見いだせることです。これまでだって異質な力は求められていたはずだけれども、日本内部の動きとそれがかみ合わなかった。あるいは国内では評価されない作品が流出していたかもしれませんが。少なくとも僕は日本にいて今の日本の状況を見ていると、すごく短絡的な見方かもしれないけれども、少数のコレクターが極めて目立っている状況があって、それが上手い具合に外まで波及しているという構図が一面として見いだせると思っています。

じゃあギャラリーの人たちが、美大などに所属していない人たちまで捕まえてきて、お前の作品を売ろうという話があるかというと、そこまではなかなかない。あるいは、ここが面白いところなんですが、その必要があまりない。というのも、美大は入るのが難しいかもしれないけれども、どちらかというと門戸が広いところもあって、その中で制作している作家の卵たちの中にはそれこそアール・ブリュットと言われてもしょうがない人たちもいるわけです。美大にいるからアーティストに見えるけど、彼らのやっていることは、制度に対する反抗でもないし、モダニズムなり歴史なりに対する関心もなくって、極めてナチュラルにものを作っているだけである。そんな人たちがたくさんいる。

門林　　そういう人たちは基本的には作りたいんでしょう。勉強して会社員じゃなく、作りたいと思うから美大に行くわけですよね。そもそもの条件としてはある意味、皆アール・ブリュットなわけですよね。

保坂　　確かにそう言えてしまうかも……とにかく美大の学生と接していて気になるのは、さほど歴史に関心がない人が結構いることです。歴史に関心のない制作者というのを、どう考えたらよいのだろうと、個人的には思うのですよ。

門林　　けれども、もちろん、そうした制作者たちは大文字の歴史、美術史の外部にずっと存在し続けたわけですよね。

保坂　　でも、それが日本の中だと、「美大」という制度の中に回収されていくというねじれ現象がある……。

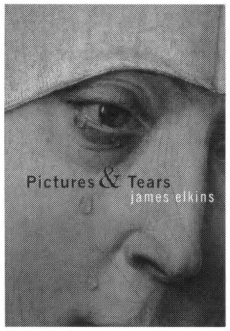
門林　　でも、それこそ近代化のプロセスのなかでアール・ブリュットたちを美大に吸収していく制度ができていくわけですよね。そうでなければ単に、この子はものを作るのが好きな子だ、でも農村に生まれたのでやっぱり畑を耕していた、というわけで（笑）

保坂　　そういう人たちがマッスとして存在しているわけですが、門林さんはそこから何か生まれてくると思いますか？

門林　　見た瞬間、これはマスターピースだとしか言いようがない作品というのは厳然として存在するわけですよね。造形的にすごいとしか言いようがない。そのすごいとしか言いようがないと思うのがすでにもう制度化された判断かどうかは難しいですけれど、とりあえずそういうことは感じるわけですよ。そして、素朴な考え方をするならば、アール・ブリュットたちのなかにまれに天才がいて、極めて造形的に優れたものを作る、ということはありうる。制度としての芸術をとっぱらって本質主義的な芸術の理解の仕方をするならば、本質主義的に優れた作品というのはある。それは近代とか関係なく普遍的にあると思う。こういうことを前提として受け入れた上で話すのであれば、美大とは、そういう才能をなるべく効率良く見つけていく制度として機能している場所と言えるのかもしれない。

8 「エモーション」の危険性

門林　　エモーションの話に戻りますと、ぼんやりとした言い方ですけれども現在の社会なり文化を切るにあたってエモーションという概念が非常に有効だと仮定します。日本の現代アートシーンの文脈で考えると、きわめて主観的な印象、個人的で共有されるかどうかわからないようなものの表現のために制作している一連の作家たちがいる。だけれども歴史的に相対化するならば、個人的な感情を表現する一派が主流になったり、あるいは前衛として勢いをもった時代というのは、昔からあったわけですよね。ロマン主義があって、表現主義があって、と大雑把に言っても二回くらいはあって（笑）、今の流れは何かそれとは違うわけですよね？



James Elkins, *Pictures and Tears: A History of People Who Have Cried in Front of Paintings*, Routledge, 2004.

新藤　　現代美術の場合には近年のビル・ヴィオラなんかがそうかもしれませんけれど、実際、最近の「エモーション」への関心という場合にも、そうした歴史への再評価の視点、あるいは回帰というものはあると思います。ただ、逆に言えば、先程から結局は全部アール・ブリュットなんじゃないかというお話があったように、どうやら歴史や制度の外部にそういうものが常にあったらしい、それが連綿と続いてきているとして、いま改めて「エモーション」と言うときに、それは一種のフレームアップ、言説の効果にすぎない場合もあるだろうと感じます。

ジェイムス・エルキンズという人がいて、『Pictures and Tears』という本を書いているんですが、たとえば美術館で我々は泣くことを禁じられていて、とくに 20 世紀の批評の言説が情動というものを抑圧してきたということを問題にしています。そこでエルキンズは、そういう制度的制約を取り払ってみたときに、これまでは知的に、

あるいは歴史的に位置づけて理解してきた作品も、実は泣ける対象であるかもしれない、もっとエモーションを駆り立てられる対象としてあるのかもしれないと考えて、それこそ前にお話しした中世末期の祈念像だとか、ジャン＝バティスト・グルーズのような 18 世紀の画家、さらに 19 世紀のロマン主義などと向き合ってみようとするわけです。しかし、こうした議論というのは、問題がいささか単純化されすぎていると言うか、あくまでも修正主義的な言説に留まるような印象があるんです。

保坂　　新藤さんは、別のストリームというか、流派というのもおかしいけれども、そういう伏流水みたいなものが浮かび上がってくることそれ自体を問題だと考えているということですか？

新藤淳

新藤　　何と言えばいいか、ともすると危ういのかなという気がするんですね。歴史や文化の差異を超えた「共感」というものが言葉として前景化しすぎると……。それはたとえば、ジョルジュ・ディディ＝ユベルマンの言う「イメージのアナクロニスム」といった問題とは違う次元にあると思います。それこそ「つながり」が重視される時代にあって、エモーションでつながれるんだというのは魅力的かもしれないのですが、それが言説として強調されてくるというのは、何か危うい感じもするんです。

保坂　　エモーションを共通項とする場合には理論にならないということですか？

新藤　　必ずしもそうではないのですが……、たとえば先ほどの「イメージ人類学」の端緒に位置づけられるような重要な仕事をした美術史家にデイヴィッド・フリードバーグという人がいるのですが、このフリードバーグが最近、神経科学への信頼を盛んに口にするようになっています。そこでは歴史上の絵画作品などと並んで、イラク戦争のときにアブグレイヴ刑務所から流出したデジタル写真が問題にされていて、それらを見ている人々は「共感」をもよおさせずにはいない、それはミラー・ニューロンなどの人間の脳の仕組みであらかじめ決定されているのだと言われる。これは極端な例かもしれませんけれど。

保坂　　なるほど。僕なりに理解すると、僕も「エモーショナル・ドローイング」という展覧会を企画して、当然、カタログの巻頭の論文を書こうとするわけですが、そのとき、自分のことを、ちょっとずるいなと思うわけですよ。

つまり、「エモーション」とか「シンパシー」とか言うと、そりゃあやっぱり、言葉抜きで共感できたほうがいいよね、と多くの人が思ってくれるわけですよね。また、「そういう傾向が最近あります」と言ったとすると、「それはその方がいいんじゃないの？」と納得してくれるだろうし。

でも、そうした作品の有効性なり、そうした傾向が登場する理由を、いざ理論化なり言説化なりしようとなると、それこそ門林さんがレジュメで書かれていたように、ポピュラーサイエンス的に言説をつくりあげていく、その怪しさみたいなものに近づいていってしまう。新藤さんはそのあたりのことを言われていると思うんですけれども。そのうえで新藤さんの問題意識について確認したいのは、それは、ポピュラーサイエンスというものを美術史という言説が使っていくことの危うさに対してなんでしょうか？　それとも、サイエンスが事実を言っていたとして、という前提になってしまいますが、芸術がどこかで大事にしてきたはずの謎というものが無くなっていくことへの恐さなんでしょうか？

新藤　　実際、神経科学の成果が美術史研究にどのような可能性を与えるかという点にはとても興味があるのですが、さしあたって現在の状況のなかで言うと、神経科学で言われていることを視覚文化論における観者の反応論などに援用していくことは、かえって「イメージ」そのものを不問にふしてしまうこともあるのかなと思います。いま、神経科学が美術史にとって魅力的だとすれば、それは神経科学を美術史に取り込むことの有効性という以前に、そもそも「共感」のようなものを求める昨今の言説の暗黙の意識だと考えることもできるのかなと。また、神経科学的に情動を喚起するイメージというのを前提にすると、ともすれば肝心の「イメージ」はブラックボックスと化すというか、それ以上問わなくてもよくなってしまうという……。

門林　　さっき出てきたジェイムス・エルキンズの例で言うと、つまり近代的な規律された主体というのが 19 世紀くらいに成立したとされていて、言説の水準で言うと、カントの哲学がその端緒とされている。カント美学は、美的感情というものがどういうふうに生じるかを論じるときに、ただ快いというのではダメだ、無関心でなくてはならない、と考えた。快いとか気持ちいいという次元では美的感情ではない、美的感情とは対象に対する無関心のもとで享受する感情でなくてはならない、とする。言説のレベルではそのように定式化された規律的主体のインフラとして、19 世紀には美術館ができ、コンサートホールができていった。つまりコンサートホールでは基本的には観客はおしゃべりしちゃいけない、暗闇のなかで黙って感激する…、まぁ泣いたりぐらいはするかもしれないけれども…

新藤　　逆にコンサートホールや映画館では泣いてもいいわけですよね（笑）

門林　　映画館だってもちろん最初はみんながやがやしゃべりながら映画を観ていたわけでしょう。それが次第にみんな規律的な身体として暗闇のなかで黙って作品を鑑賞するようになる。そういう近代的な美を享受する身体性が制度化されていくプロセスのことをおそらくエルキンズは言っているわけです。それはコンサートホールの例で言うと、ローレンス・レヴィー

ンが『ハイブラウ／ロウブラウ』において、アメリカにオペラが導入されたときに、オペラを黙って聴く身体性がアメリカのなかでどういうふうに教育されていくかという話をしているわけですけれど、それと同じことですよね（※）。つまり大文字の芸術を享受する近代的な主体という理念があって、そこでは内面に呼び覚まされた美的感情は表出されてはならない、そういう身体性が構築される。

それとの関係で言うと、たとえばアントニオ・ダマシオはウィリアム・ジェイムズの言葉を引用して「われわれは悲しいから泣くのではなく、泣くから悲しいのだ」という。身体的な表出があって、感情はそれとリンクしている。ジェイムズの段階では科学の認識が及んでいなかったことですが、最近は脳科学の発展によってそういうことがより具体的なレベルでわかってきた。身体と脳との対のなかで情動が深く身体に根ざして生起していて、人間の意識というのはデカルトが言うように理性的なものではなくて、むしろ情動性がいろんな判断を決定していて、それは身体感覚である。ダマシオはそんなふうに論じる（※）。

それでは、近代的な表現しない感情、身体的に表出しない感情と、身体表現を伴わない感情はないというジェイムズ的な立場を対置してみたときに、じゃあイメージに対する価値判断がどういう水準でなされるかということですよね。つまり、美しいイメージとそうでないイメージはどのように区別されるのか。情動とイメージの関係だけで言うと、このイメージはゾッとするとか、このイメージは心地よいとか、そういうレベルでしか語れないでしょう、基本的には。でもさっき言ったような本質主義的な芸術至上主義者の立場を仮にとるとすれば、本質主義的な芸術至上主義者の考えている芸術というのは心地よいものでも、もちろんゾッとするものでもないはずで。だから、神経系美術史なり神経系美学なりが生産性をもつとして、このイメージは心地よいとか、このイメージはゾッとするとかいったことはそうした立場から情動の問題として解明できるとしても、このイメージは美しいというのはその方向性ではおそらく解明できないですよね。だから美というのを本質的に規定して普遍的に美しいイメージというものがあると捉えるとするならば、それは神経系美術史の射程からはずれる問題圏になってくるんじゃないでしょうか。そういうことなんじゃないですか？　新藤さんがおしゃっていた「それでいいのか？」ということは。

新藤　　美的判断ということでもないのですが…、うーん。

門林　　近代的に規律された美の感情、つまり、哲学的にはカントが定式化したことになっていて、近代化のプロセスのなかで、そこに向けて規律された身体が生まれてきたような美の感情、身体に表出しない美の感情というものがあるとして、それを普遍的な美と捉えるのは、それ自体がそもそも近代の虚構じゃー!ってちゃぶ台をひっくり返す立場もあり得るわけじゃないですか。そういうふうに考えるのか、あるいは、いや、そうじゃない、心地良いだけではない美というのは近代を越えてもっと普遍的に存在するのだ、というふうに考えるのかがけっこう分かれ目なのかな、と。

新藤　　話がずれて申し訳ないのですが、たとえばダマシオにおいて「emotion」と「feeling」の区別というのはとても重要ですよね。「エモーション（情動）」というのが身体的な、まさに定式化し得ないような前言語的な次元にあるとすれば、「フィーリング（感情）」というのはもうちょっと認識可能でカテゴライズできるものだと。ただそのときに、こういうこともあるのかと思ったのが、ダマシオの著作がドイツ語訳されたときに、『Descartes' Error』（1994）では「Gefühl」という「感情」や「情緒」を指す単語が「emotion」に充てられていたのに対し、二冊目の『The Feeling of what Happens』では、その同じ単語が「feeling」の訳語に選ばれていたらしいんです。もちろん、「エモーション」という概念それ自体が歴史性を持っているのでしょうけれど、こうした翻訳上のずれは、「エモーション」というものの経験の質を言語的な合意の中に解消することは困難であるのに、しかしそれをさしあたり、各人で異なる言語認識によって議論するしかないという、ある種の矛盾の表れなのかなと。

保坂　　今言われていることがたぶん基本的な通説の理解だと言ってよいと思います。「エモーション」つまり「情動」は前言語的であって、それが「悲しみ」「喜び」というように命名して分化されていったときには「フィーリング」つまり「感情」と呼ぶ、と。それが一般的なんだけれども、でも、冒頭でも述べたように、国というか言語によってもぜんぜん違うし、学問分野によっても違うようである。文化や言語を超えて通用するきちんとした結論、定義がないというのが調べたときの結論で、だからそういう言葉を使うこと自体、共通理解がないから怖いわけです。しかも、前言語的であれば、むしろ共通理解が成立しそうなだけに怖い。今言われたことはそういうことですよね？　対話がないというか。

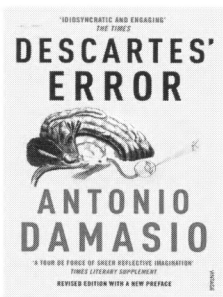
新藤　　そうですね。「エモーション」はさまざまなずれを孕んだ「言語」であるにもかかわらず、あらゆる差異を超えた「共通言語」になり得ると期待されているところがあるのかなと。曖昧な話に留まりますけれど、前言語的な「エモーション」というのが言われるときに、しかしそこにはなお「言葉」の問題も介在しているのではないかと思うんです。

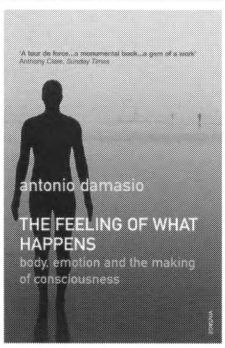
門林　　いま言われている危うさというのは、それほど概念の定義というレベルに定位できるものでしょうか？　日本語でも「情動」という人もいるし、「感情」という人もいるし、要するに翻訳関係で齟齬が生じている。けれども、そうした翻訳の齟齬に芸術上の危うさがあるというよりはむしろ、なにかしら「感情」なり「情動」なり曰く言いがたいものがそこにある、そしてそれが重要だ、ということが主張されているだけなのではないでしょうか。

ひとつには、ダマシオもそうだし、茂木健一郎もそうなんですけど、脳科学の知見を持ってきて、エモーションは重要だ、あるいはクオリアは重要だと言うわけですね。それによって科学という芸術とは別の大文字の制度によってその曰く言いがたいエモーションなるものが肯定される、エモーション万歳!という状況が生まれる。もちろん彼らの主張の繊細なニュアンスは度外視してきわめて図式的に言ってしまうと、ということですけれど、そういう危うさがあると思うんですね。正当化の根拠として科学を持ち出してくる。それに対して一般の市民はアクセスを持っていないので、「そうだね」と言うしかない。茂木健一

※　ローレンス・W・レヴィーン『ハイブラウ／ロウブラウーアメリカにおける文化ヒエラルキーの出現』（常山菜穂子訳、慶應義塾大学出版会、2005年）

※　アントニオ・R・ダマシオ『生存する脳――心と脳と身体の神秘』（田中三彦訳、講談社、2000年）





（上）Antonio Damasio, *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*, Penguin, 2005.
『Descartes' Error』（1994）邦訳＝アントニオ・R・ダマシオ『生存する脳――心と脳と身体の神秘』（田中三彦訳、講談社、2000年）

（下）Antonio Damasio, *The Feeling of what happens: Body, emotion and the making of consciousness*, Vintage, 2000.
『The Feeling of what Happens』邦訳＝アントニオ・R・ダマシオ『無意識の脳 自己意識の脳』（田中三彦訳、講談社、2003年）

郎のクオリア概念については、最初は哲学的な術語として提起された。クオリアとは、たとえば青いものを見たときのこの「青い」感じ、といった内面的な経験に固有な質のことです。デイヴィッド・チャーマーズという分析哲学者が心脳問題、つまり心と脳の関係を哲学的に問いながら、なおかつ自然主義的にアプローチするにあたって、クオリアというものが最終的に解決されない意識のハードプロブレムとして出てくるんだと主張して、一躍クオリア概念が心の哲学の非常に重要なキーワードとしてクローズアップされてきたという経緯がある（※）。茂木健一郎もそれを踏まえながら、かつ脳科学の知見を活かしてクオリアという考え方を導入したわけです。でも最近書いているものを読むと、クオリアは要するに質感ですよね（笑） クオリアというカタカナの言葉を導入したから、単に日本の美意識は重要だと言っているにすぎないのに、日本のクオリアと言い換えると何か新しいことを言っている気分になる、そしてそれが科学的に正当化されているかのような気がする、そういう危うさですよね。

※ デイヴィッド・J・チャーマーズ『意識する心――脳と精神の根本理論を求めて』林一訳（白揚社、2001）

新藤　　神経系美術史の試みは、19 世紀後半からの議論のある種反復でもあり、注目はしなければならないけれども、そこに可能性は見いだせないんじゃないかというレジュメに書かれていたお話と、今の問題は関係してきますか？

門林　　たとえばバーバラ・スタフォードを読んでいると、基本的には二つのアプローチがあるわけですよね。一方では神経系の表象のヴィジュアル・スタディーズ。スタフォードは実質的にはそっちしか成果を上げていないようにも見えるんだけど。でも、他方ではイメージの分析に脳科学の最新の知見を活かすことによって、たとえば美しいと感じたらシナプスのここが発火していますみたいな因果関係として語れる可能性があるかもしれない、という系統のアプローチもある。その前者の方、つまり神経系の表象分析というのはもちろんヴィジュアル・スタディーズのなかの一ジャンルとしてそれなりに生産性を持ちうるでしょう。問題はもう一方の、シナプスが発火しているかもしれないというほうですよね。究極的に言えば、《モナ・リザ》を前にしたらみんなこういうふうにシナプスが発火しているから《モナ・リザ》はやっぱり傑作なんだということが言えるかどうかという問いですよね。それは言えないでしょう、と思います（笑）

レジュメで言及したヴェルフリンよりも少し遡ってグスタフ・テオドール・フェヒナーという人がいて、僕が修士論文で研究した人ですけれども、この人は実験心理学の創始者のひとりという位置づけをされています。フェヒナーは 1850 年代から 60 年代に精神物理学という新しい学問領域をつくった。それは基本的には外側の世界と心の現象との関係を考察する学問なのですが、まずその前段階として、感覚と刺激の関係を数学的に記述しようとして、それが可能になるような実験方法を考案した。それで実験心理学の礎を築いたとされている人です。1801 年生まれなのでかなり年をとってからからそういう仕事をしたことになります。そのあとに 1860 年代後半から 70 年代ごろにかけて、フェヒナーは新しい学問をもうひとつつくる。それが実験美学というものです。なにをやっていたかと言うと、心理学の大きな潮流としてフェヒナー以前に内観主義というのがあって、これは自分は何を感じているか、反省的に考えることによって心理のプロセスを記述する方法です。しかし、フェヒナーは、それでは客観性がなく検証不可能だから駄目だ、と考えた。痛いという感覚だとか、明るさをどのくらい感じているかとか、そういう初歩的なことからはじめて、検証可能なかたちで、外界からのインプットと心の中で生じていることとの関係を問わなくてはならないというのが、彼の精神物理学の立場です。実験美学は、その延長上で美しいということを美しいという気持ちだけですますのではなくて、実験的なアプローチで解明しようとした。その成果として具体的には黄金比率的な美の検証などがあるわけですけれども、そのほかにもホルバインの《マドンナ》の真作贋作論争というのがその当時あって、それを確かめるにあたって自分の実験美学のアプローチが役に立つとフェヒナーは言った。これはおかしいわけですね（笑） 真作か贋作かどうか判定するにあたって贋作のほうが美しい可能性だってあるにもかかわらず、真作のほうが美しいという前提からはじまっている。実験美学は後継者が現れず、いちおう『美学事典』などには「実験美学」という項目があってフェヒナーがつくった新しいスクールと書いてあったりはするんですけど、当時から評判が悪くてたとえばアロイス・リーグルなんかはフェヒナーの実験美学は駄目だと批判しています。いま念頭に置いていることはそういうことなんですよ。シナプス発火で傑作かどうかわかるかなんて、もう結論は出ている（笑）

フランシス・ゴヤもしくはアセンシオ・フリア《巨人》1808-12 年頃 プラド美術館所蔵

保坂　　最近、プラド美術館にあるゴヤの代表作とされてきた《巨人》が、実はゴヤじゃなくって弟子の作品ではないかという議論が出てきて話題を呼んでいますが、このとき第三者として興味深いのは、真贋問題それ自体ではなくって、ゴヤの作品でないとわかったときに、人々がどういう反応を示すかですよね。美術館サイドを考えてみると、作者がゴヤじゃなかったら、《巨人》はもうプラドでは展示しないのかという問題がある。もしそうだとしたら、作品を展示する理由が、作品の質ではなくって、作家の名前になる。つまり作品に帰属する情報を展示していることになる。観客サイドを考えると、あのとき絵の前で感動していたのは何なんだ、という問題がある（笑）でもそれは、何なんだと思ってしまうこと自体がマズいわけですよね。

目の前の刺激だけがシナプスを発火させているんじゃなくて、いや、発火させているかもしれないけれども、少なくとも複合的であるということですよね。直接的な、知覚による情報だけでなくて、わずかな差異であったとしても先に入っている文字的な情報がある。

門林　　そういうことですね。情動には社会的な基盤がある、とダマシオも言っている。たしかに、本質主義的に美というものを規定したうえで、かつそれを自然主義的に理解すれば美という感情に対応するシナプス発火があるということになるかもしれない。そういう通俗化された言説が出てきたらバカバカしいし、それを信じはじめたら怖いと思うけれども、さすがにダマシオだってそんなことは言っていない。

いまあらためてエモーション的なものが注目されるようになった背景として、制度批判が行き詰まっているのではないか、

という風潮があるということは言えると思います。現代美術の世界で、きわめて自意識的に大文字の芸術という理念とそれを支える制度を批判するような作品が脚光を浴びた時代があった。村上隆などはギリギリこうした風潮を受け継いだ最後の世代かもしれない。けれども、こうした制度批判はずっとやっているとそれ自体が制度化されてきて、制度批判のための制度批判になってしまう。エモーションの表出としての芸術制作を再発見する方向性は、たしかにこうした閉塞感に風穴を開けるような開放感があるかもしれない。

けれども、そこには注意しておかなければいけない危険性がある。例えば、少し違う次元のはなしだけれど、イメージ人類学も基本的には、美術史・美術批評の言説のなかで制度批判が疲弊したあとにそういうのをとっぱらって考えようという動きだと思うんです。しかしそのときにそれが本質主義に転落する危険性はある。それまでは制度批判で美という制度を問おうとしていたのに、それをとっぱらって、つまり制度という枠をはずしてイメージの生産を人類学的な視点で捉えるという方向性は、制度批判の裏側で制度批判のモチベーションを継続させる、つまり、制度批判者たちの気持ちを汲み取りながら自分は裏ではこういうことをやりますというようにポジティヴにも捉えられるけれども、一方では本質主義に転落して、美というのは普遍的にあって人類はそれを生産してきた、という方向に行ってしまう危険性がある。イメージ人類学はその二重性をはらんでいる。現代アートシーンであまりにナイーヴにエモーションなるものが持ち上げられる傾向があるのだとすれば、そこにも同じ二重性とそれがはらむ危うさがあるのではないか。

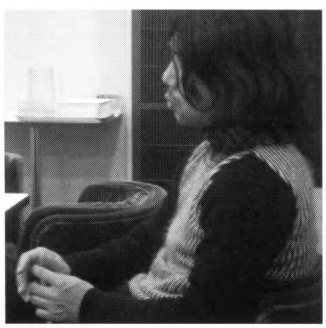
さっきクオリアという概念がもともとは心脳問題のハードプロブレムとして出てきたと言いました。つまり、心について自然主義的にアプローチしたとしても、なにか曰く言いがたいものが残り、それだけは説明できずに終わる、ということです。それに絡めて言えば、いまの日本の現代アートの状況には、ともかくなにか曰く言いがたいものがあって、曰く言いがたいものを切り取るためにエモーションというキャッチフレーズをつけて売り出したりする。その状況をどう理解したらいいのか。理解するための切り口として、それは歴史的に反復されているというふうな見方もできるし、それから同時代の他の文脈に結びつけてコンテクスト化することもできるけど、結局、それで曰く言いがたいなにかを説明できたことになるのかどうか。言いかえると、つまるところ美を本質主義的に考えるか、あるいは構築主義的に考えるかという二分法になりますが、構築主義で社会的に文脈化して追いつめていっても、美というこの曰く言いがたい経験はなんなのかということはどうしてもハードプロブレムとして残ってしまって、やはり結論は出ない（笑） とはいえ本質主義に居直って、それぞれの作家がそれぞれ固有のエモーションを表現している、それは素晴らしいことだ、と言ってすませるにもいかないでしょ。じゃあどのエモーションが素晴らしいのか、それを判断する基準はそこからは出てこないわけだから。個々のエモーションが束ねられて、ある種マーケティングされていくときに、かように困難な状況が生じてくる。

9 ヒット・ザ・ナーバス・システムの可能性？

保坂　　僕自身が神経系美術史に関心が持てるとしたら、やはりフランシス・ベーコンがらみとなるでしょうか。ベーコンは、修士論文でとりあげたアーティストで、当然、哲学者ではなくって画家の方なんですが、彼の口癖は、「ヒット・ザ・ナーバス・システム」というように、まさに神経に関わる一言だったんです。自分の作品がいかにして神経組織を攻撃するか。具象とか抽象とかそういうイメージのレベルではなくて、「攻撃する」という機能を持つモノとして自分の作品を考えていた。絵画作品に、観者との間で成立する機能をもたせるという問題は、たとえばロマン主義におけるサブライムのように事例がないわけではないけれども、このサブライムと比べると、ベーコンの特殊性はよくわかるように思います。

サブライムの成立の仕組みを単純化すると、構想力を挫折させることでどん底に落としつつ、それを理性によって引き上げていくものだとすることができると思うのですが、ベーコンの場合はどちらかというと落としたままです。カタルシスがないところに、ベーコンの作品の特殊性はあるのだと思います。ベーコンはずっとギリシア悲劇に関心を持っていて、研究書も読んでいたようですが、その事実から、カタルシスがいかに成立するかを分析しつつ、カタルシスを与えないイメージの在り方というのは可能なのか、ということを考えようとしていたという仮説を導き出すことが可能です。そしてその思考と、「神経組織を攻撃する」というテーマは、つながっていくだろうという予感がしています。

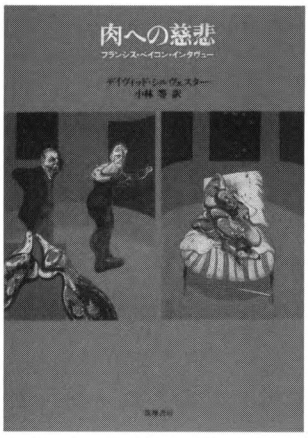
ちょっと僕自身の話になってしまいますけれども、さっきから「作家」「アーティスト」と言っているように、「キュンストラー・エステティック」と呼ばれるような、いわゆる「制作者としての美学」に僕は強い関心を持っています。僕ら人文系の研究者が第三者的な立場から紡ぎ出すものとは違う理論、ですね。


保坂健二朗

日本のアーティストについて言えるのは、残念ながらキュンストラー・エステティックと呼ぶべきものがないということです。カンディンスキーやクレーやマレーヴィチが書いたような疑似科学的であっても体系的な理論書がない。とりわけ近代においてないんですね。エッセイ的なものはみんな書いているんだけども、自分の表現に対する分析を、理論と呼べるようなレベルでは構築してこなかったわけです。

じゃあ村上隆はどうかというと、理論というよりは戦略ですよね。論理性はあるかもしれないけれども、でもやっぱりあれは理論ではない。キュンストラー・エステティックに対する関心というのが、制作者からと、研究者からと、二方向から出てこないと、僕は、最終的に芸術研究は、本質主義に陥ってしまうと思います。それは最終的によりどころになるから。誤解を恐れずに言えば、美学という名で学ぶものの多くは、そうした本質主義に陥ってしまっている。

例えば、岡崎乾二郎にしても、あれだけ他者の作品についても理論についても



ディヴィッド・シルヴェスター『肉への慈悲―フランシス・ベーコン・インタヴュー』（小林等訳、筑摩書房、1996 年）

極めて明晰に分析し、そこから魅力的な言説を紡いでいくような人が、キュンストラー・エステティックと呼べるものをまだしていないんじゃないかと思う。『芸術の設計』は教科書的ですし。なぜ彼をしてそれができないのか、それこそが日本なのか、何なのかということは気になっているところです。

「制作者による美学」の面白いところは、いかにして本質主義に陥らずに理論を構築できるか、その難問に、作品を制作しながら取り組まなければいけないところです。モノとしての作品によって、理論を証明していかなければならない。ダブルバインドどころかトリプルに絡まったなかで、理論の在り方を見せていく。ここに、それこそ神経系美学を参照するよりももっと美術というものを考えるうえでの鍵はある気がしているんです。

と言いながらも、ベーコンは「キュンストラー・エステティック」と呼ばれるような著作を残してはいません。けれど、対話という言説を戦略的に組み立てているという点で、美学に相当するような体系を持とうとしていたと思います。彼の対談にしても、モノグラフにしても、ベーコンによって編集がばりばりされてしまうんです。しかも、代表的な対話の相手は、ディヴィッド・シルヴェスターという彼の盟友で、その意味では共闘に近いかたちです。ふたりは、ベーコンの作品を美術史に接続させようとしただけでなく、その操作を通して、イギリス美術という島国の美術をいかにしてメジャーにしていくかということをやったという風にも言えます。エステティックというほどには理論化されていないんだけれども、でもその中でも「ヒット・ザ・ナーバス・システム」という言葉は、僕が関心をそのレベルで持っているからかもしれないけれど、彼の作品、あるいは芸術というものを考えるうえでひとつのキーワードとなるのではないかと思っています。

門林　　たぶんヒット・ザ・ナーバス・システムという言い方は、もっと敷衍して言い換えれば身体的な反応を引き起こしたいということですよね。ブルジョワ婦人たちが美術館にやってきて、それなりに楽しいひとときを過ごして、その後お茶飲んで語らって帰るみたいなのはイヤだ、と。もっと身体的に反応せざるを得ないような、それは怒りかもしれないし、吐き気かもしれないけれども、そういうものをつくりたい、ということですよね。
サブライム、崇高について言えば、身体的な反応を軸にしてカントやエドマンド・バーク以来の「崇高の感情」という概念を再定義することはできるかもしれない。つまり、「崇高の感情」とはそもそも表象不可能なものを目の当たりにして引き起こされる感情のことですが、それを自分の美的な享受のキャパシティを超えた入力によって引き出される身体的反応として読み換える可能性。

保坂　　ちょっと経済の話をすると、最近ベーコン作品のオークションプライスってすごい記録をつくっているんですよ。もの凄い高いんです。大きさにもよるんですけれども、彼がよく使っていた、縦 2 メートル、横 1.5 メートルくらいのサイズで、法王を描いた 1962 年の作品が、2007 年のオークションで、約 60 億円と異様な値段を付けています。だからとは言いませんが、ヨーロッパでのベーコン展を訪れてみると、みんな「マーベラス!マーベラス!」と言って作品を見ている。つまり、全然ヒット・ザ・ナーバス・システムになっていない（笑）　それを見ていると、人間ってすごいなと思って。それこそ人間の価値判断がいかに社会化されているのかが、そこに見えてしまうわけです。ベーコンがどんな作品をつくろうとも、こちらはこちらでそれを守るというか、回避する回路を作り上げてしまっている。それを規律しているのはある種の経済性だと思うんだけれども。どこかでそれが傑作だと言われていることを情報として持っているから。

ひとつ問題があり得るとしたら、作家は何と戦わなければならないのかということです。アーティストたちは、人間の慣習化された知覚の在り方に対して更新を迫っている。今まで「知覚の更新」と言われるとき、もう少しニュートラルな意味で、たとえば認知心理学的な意味で言われてきたと思うんですけれども、実はそうじゃないんじゃないか。ぜんぜんニュートラルでない知覚を僕らは持っていて、それに対して作家は戦っていかなければならないし、僕らも作品を見るときはそうした点を汲み取らなければならないんじゃないかと思っているんです。

門林　　つまりベーコンは、制度化された知覚に対して、ある種の制度批判を芸術家としてやったということですよね。そういう意味では大文字の芸術という規範を問いなおしてきたアヴァンギャルドの系譜のなかで理解できる。もう一回しつこいようですがポストモダンの話に戻すと、モダンに対してポストモダンが出てきた背景として、制度批判としてのアヴァンギャルドもやりつくしてしまって、もうやることがなくなった。それでアヴァンギャルドもモダニズムも終わりで、ポストモダンなシニシズムになった。ある意味、究極のモダニズムの姿としてポストモダンは登場するというわけですね。ところでジェイムソンのポストモダン概念にはもうひとつの定義がある。『ポストモダニズム、あるいは後期資本主義の文化論理』（※）という有名な著作のタイトルにもそれがついているわけですけど、資本主義経済のプロセスがあって、そのなかに前衛と後進がある。つまり主にヨーロッパ・アメリカ諸国に産業資本主義経済における前衛があって、それに対して後進があるという世界的な状況があって、そういう背景のなかで、自分たちが歴史の展開のなかで先を行っているという意識が生まれた。モダニズムというのは基本的にそういう論理に基づいていて、どんどん更新して新しいものをつくっていくんだけれども、それに対して遅れたものが同時に別の場所に存在していた。歴史的に先んじているか、遅れているか、という時間感覚のなかでモダニズムはやっていた

（※）Fredric Jameson, Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism, Duke University Press, 1992.

んだけど、ポストモダンの状況というのは、後期資本主義、あるいは多国籍資本を背景にしている。多国籍資本が完全に行き渡って、資本主義経済が世界を完全に均質化してしまったときに、もう前衛も後進もなくなってしまって、そこで現れたのがポストモダンな状況だとジェイムソンは言っている。モダニズムの時代には、進歩主義的な歴史観が地勢学的に先進国と後進国にマッピングされていて、そのなかで前衛という観念を保持できたんだけれど、多国籍資本が浸透した後期資本主義の論理においては更新すべき何かというのがもうない。

そう考えたとき、人間の知覚に対してどういうふうに新しいインプットを与えるかというのを、ここで情動におけるアヴァンギャルドと規定するならば、それはジェイムソンの議論におけるアヴァンギャルドとはちょっと違う位相にありますよね。それも終わりを迎えるのか、迎えないのか。迎えないのだとすれば、情動におけるアヴァンギャルドというものを提起することで開けてくるのは、本質主義的に美を規定せずに新しい創作をすることを基本的にはモダニズムの線で考えていく可能性にやはりなるんでしょうかねぇ。

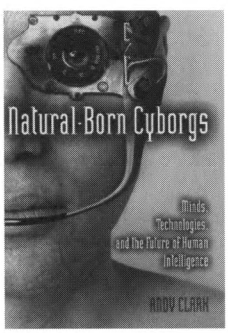
新藤　　そのときにしかし、門林さんが関心を持っておられるサイボーグ論で言われているような、身体の外にあるもの、情報機器なんかが徐々に身体化されていくようなかたちになることで、身体の側の基準がどんどん変わっていくことにある種アートの可能性を見ていくということはあり得ないでしょうか？

門林　　単純に身体と情報機器の融合を形象化した作品をつくるメディアアーティスト達はいますよね？　だけどそれは観客の知覚に新しいインプットを与える、ということとは別の位相にある。むしろ、受容する観客達がサイボーグ化しているとして、サイボーグ的身体に応じて、それに対してどういうインプットを与えるかという観点から新しいものを作れるかという可能性ですか？

新藤　　こちらの身体的な条件が技術的にどんどん変化していくとすれば、われわれの知覚も更新され、そこで作品のあり方も変わるという、まあ、当然のことですけれども、そういった双方向性として今のテクノロジーの問題だったり、情報環境をポジティヴに消化した作品とでもいえばよいでしょうか・・・。

門林　　どうだろう。単純に文化的社会的状況が変わったので、それに応じてつくられる作品も変わってきました、という素朴な反映論になってしまいませんか？　その場合、「文化的社会的状況」というところに何でも放り込めるわけで、ランダムに時代とか地域とか文化的状況を指定して、それにふさわしい作品をいくつかピックアップしてくれば何かを言ったような気分になれる。そのひとつとして「ゼロ年代のサイボーグ」というのを放り込めばいいわけでしょ？

新藤　　もちろんそうなんですけども、今ラディカルに身体の問題がすごく変わってきているというのを門林さんは思われていたりしないですか？



Andy Clark, *Natural-born Cyborgs: Mind, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford university press, 2003.

門林　　僕もポストヒューマン論とかサイボーグ論に関心を持ち始めているのですが、自分の立場としては基本的には言説分析ですね。言説以外の部分はブラックボックスにして問わない（笑）　本質論的に人間がサイボーグになっているかどうかというのは問わずに、サイボーグになっているという言説が出てきているとすれば、そうした言説の諸条件とはどのようなものかを問う、という立場で考えています。では、自分たちが実際にサイボーグになっているかどうかというと、それはサイボーグの定義の仕方によって変わってくると思いますよ。

新藤　　『表象 02』のカトリーヌ・マラブーとの対話のなかでは、そのサイボーグ化がまさに「ナチュラル・ボーン」なのかどうかということを、問題にされていましたよね。

門林　　ええ、アンディ・クラークが『ナチュラル・ボーン・サイボーグ』という本を書いていて、そこでは紙にメモをとっている段階ですでにサイボーグだと言っているんです。外部記憶システムだと。つまり、思考という身体が遂行している行為の担い手を脳と神経系の外に外部化している、その点ですでに身体とテクノロジーの融合体、サイボーグなんだと言うんですね。そういう意味では、近年の携帯電話というのはもはや電話ではなくて色んな機能を備えた複合的な情報端末になっているわけですけれど、そういうツールを使って演算処理の一部を外部に委託しているという点で根本的な状況としては紙とペンの時代から変わらない。そういう立場に立つならば、もちろん人類は太古の昔からサイボーグだったということになる。

ホルスト・ブレーデカンプ『古代憧憬と機械信仰―コレクションの宇宙』（藤代幸一他訳、法政大学出版局、1996 年

新藤　　いま、メディア環境なり情報環境が変わりつつあるというのはもちろんなんですが、我々にとってみると、「メディア」だったり「情報」というもののありかた、捉え方そのものが変わってきているということが最近よく言われますよね。たとえば、『ユリイカ』で福嶋亮太さんが連載している「神話社会学」では、インターネットの人工的な環境、アーキテクチャが、あたかも「自然」に見えるかのような状況があるということが問題にされています。それはレヴィ・ストロースが言う意味での「神話」の構造である、と。もちろん、歴史的に見るなら、ホルスト・ブレーデカンプがミシェル・フーコーを批判しながら言っていたように、古典主義時代、つまりアーリーモダン期の「驚異の部屋（ヴンダー・カンマー）」などでは、自然物と人工物が言語的な命名や分類の体系には還元できないような曖昧さをもった連続性のなかに捉えられていたとか 、そういうことがあるわけですけれども、いずれにしても今日の情報環境のなかで、そうした「人工」と「自然」の二分法みたいなものが、あたかも解消されているように感じられるとしたら、それはサイボーグ論とも構造的に割と近いところがあったりはするのかなと感じもするんです。というのも、太古の昔から我々がサイボーグだったと言うとすれば、それはあらゆる文明的な発明、あるいは身体の外にある人工物を、その都度「ナチュラル」なものとして身体化しうるような想像力の問題でもあるのかなと思ったものですから。そしてこの点は、今日のアートのあり方とも何ら無縁ではありえないだろうと。

門林　　「第二の自然」としての技術というのはけっこう前からある言葉ですけれどもね。

新藤　　すみません、今のはちょっと話が唐突すぎましたね（笑）

門林　　もちろん近年の情報技術の発達とそれに囲まれた生活の条件は、実際に私たちの物事に対する感じ方を変えているというのは、そうだと思いますよ。けれども、ある社会的状況なり時代的状況があってまさにそれを反映した作品が現れるという図式がありますよね。それに対して、知覚に対して新しいインプットを作り出すというタイプのアヴァンギャルド、そういう意味でのエモーションの次元でのアヴァンギャルドを考えた場合には、むしろその時代状況において自然化されていない感情を生み出すようなインプットを作ろうとするわけでしょ？

門林岳史

保坂　　でも、それがなぜか今は時代と合致しているという不思議な状況になっている。つまり、ある固定化された社会化された知覚に対する、攻撃というか、更新として「前衛」というものがある。それは、神経系を攻撃するような、あるいはエモーションを観る者のうちに引き出すようなものである。表現主義でも未来派でも発表された当時は基本的にブーイングでした。神経を逆なでした。そういうストーリーを僕らは知っている。でもゼロ年代では、なぜかそれらが礼賛されている。これこそ我らの時代だ、というように。日本において少なくとも一部の層ではそういうことになっている。それを良いこととして捉えるか、悪いこととして捉えるかは、ひとつの問題としてあるんだろうなと思います。

新藤　　今おっしゃっていることは、すごく重要なことだと思います。

門林　　でも、現在はアートを受容する層自体が多元化している。公衆に不快感を催させることが前衛だという定義は公衆を一元化して理解しているわけですよね。だけど、公衆自体が多元化していることを考えると、もちろん奈良美智を見て不愉快に思うモダニストだっているわけですよね。

保坂　　そうすると、いかにしてその知覚の更新なり、前衛が可能かということになるわけですよね？　もちろん前衛なんてなくたっていいんだという話にもなるかもしれませんが。もし単純に前衛が公衆に不快感を起こさせるものだと、そうしなければ知覚も状況も社会も変わらないんだという前提がもしOKだとするんだったら、それはもう不可能になってしまったんだというのが今の状況から導き出される問題のひとつです。奈良の作品は、モダニストを不愉快にさせるだけで、変えることはできない。

門林　　よく指摘されることですけども、アートシーン全体が蛸壺化している。明らかに有閑マダムを狙った展覧会企画というのがあって、やっぱり有閑マダムしか行かない。『美術手帖』愛読者をオーディエンスとして狙った展覧会企画があって、やっぱり『美術手帖』愛読者しか行かない。そういうふうに蛸壺化するから、誰に対して新しいインプットを与えるのかということになりませんか？　例えば有閑マダムにChim↑Pomが新しいインプットを与えると思います？　単に受容しないだけ、届かないだけじゃないでしょうか。

保坂　　それは実際には、なにも現代的な特性ではなくて、かつてにおいてもそうだったかもしれませんね。それが言説化・歴史化されるなかで、当時において衝撃を与えて非難を巻き起こしたという言説だけが残ったということなんでしょうか？

門林　　そういう側面もあるとは思いますが、その一方で芸術を受容する層がどんどん拡大しているということはあるわけですよね。それが近代化のひとつのプロセスでもあるわけですけれども。昔はパトロンの王族なり貴族なりに対してどういうインプットを与えるかということだった。層が拡大してブルジョワ社会が成立したときから、このブルジョワたちにどういう新しいインプットを与えていくかということで前衛が成立した。でももういまはそういうことでもなくなっている。ブルジョワの末裔としての中産階級が一方でいて、大文字の芸術を穏便に受容する層をあいかわらず提供しているけれども、そういうのはすでに死んでいると思っている層も他方ではある。いろんな文化状況が蛸壺化して多元的に存在していて、それらに一様に新しいインプットを与えるのはたぶん不可能になってきた。つまり、新しいインプットを与えようと思っても、単にそのインプットに慣れた人たちがついてくるだけということになる。そうすると、新しいエモーションを作り出すという方向性の前衛ももう終わった…。そういう暗いオチになってしまいましたね（笑）

座談会を終えて

門林 岳史

イメージとエモーションの問題を中心的なテーマに据えたこの座談会企画を『RH』編集部からいただいたとき、私はちょうど同じくインディペンデントに刊行されている批評誌『SITE ZERO/ZERO SITE』の特集企画「ヴァナキュラー・イメージの人類学」の準備を始めようとしていたところだった。そこで、ヴァナキュラー文化論とイメージ人類学を交錯させるこの特集企画の視座から見たときに、近年のポピュラー・サイエンスとしての脳科学ブームや、それとも関連しながら提起されはじめている神経系美術史の言説をどのように理解することができるか、という趣旨の問題提起文を慌ててしたためて座談会に臨んだ次第である。この問題提起文の前半部分は、結果的に『SITE ZERO/ZERO SITE』特集企画の核をなす着想になったので、そういう意味でも今回こういう機会を与えてくれた『RH』には感謝している。（なお、『SITE ZERO/ZERO SITE』「ヴァナキュラー・イメージの文化論」特集号は、来春頃お届けできる予定なので、そちらもあわせて読んでいただけると幸いである。）

この座談会の趣旨を聞いたとき、参加メンバーから、そして『RH』バックナンバーの記事の傾向から、ここ数年の日本現代美術の展開が大きな話題として上るだろうことは予測していた。十分な準備をする余裕もないまま臨んだ座談会で、村上隆と奈良美智の区別もはっきりとはつかない驚くべき無知ぶりを私が披露してしまっているのはなんとも恥ずかしい限りである。その後、文書として仕上がった座談会原稿を読みながらこの後記を書いている現段階までに、私はそれなりの関心を払って日本現代美術の展開に注目してきたので、もう一度座談会を収録しなおせればそんな恥をさらさずにすんだのに、という思いがなくはない。が、結果としてはそれでよかったのかもしれない。なにか雲をつかんでいるような気分を抱きながら参加していた座談会を文字のかたちであらためて読みなおし、収録時明確には意識していなかったような興味深いいくつかの着想が議論のなかで浮かび上がっていることに気づくにつけ、ある種現代アートシーンに対するアウトサイダーの立場で私が議論に加わったことがなにがしかの刺激剤として作用した側面があったかもしれないとも思うからだ。

座談会の場で奈良美智をアール・ブリュット呼ばわりするなどの暴挙を披露している私の態度に、シーンに対して俯瞰的な距離を取り、みずからそこに参入し個別的な価値判断を下すことを避けるある種のシニシズムを読み取った読者がいるかもしれない。それについてここで少し弁明しておくと、私としては、批評家として一定の作品を擁護したり貶めたりすること、そうすることで自らの審美眼を披露することには関心がない。座談会のなかでも本質主義か構築主義かという話題を出したが、少なくとも一定程度の本質主義を密輸入することなしには作品に対して美的な価値判断を下すことなどできないだろう。「芸術」という理念を支える本質主義的態度は、近代以降何度も変奏されてきた。そして、それとともに本質主義批判が繰り返し提起されてきたのだが、これは結局のところ決着のつかない問題である。一方では、個人的な楽しみのために芸術を鑑賞するというきわめて素朴な経験に立ち返ったときには、そのときは誰もが本質主義者になっているはずである。そうした経験に支えられることなしに、芸術に対して、あるいはより広く文化的表象に対して、なにがしかの専門的な立場から意見を披露するまでに関心を持続させるなどありえないことではないか。他方で分かれ目となるのは、そのようにして培った自らの本質主義を貫くべく、あるいはパッションをたぎらせ、あるいは理論で武装することを、批評家の営為と規定するかどうか、というところだろう。私としては、そうした審美的な批評家の存在意義を否定するつもりは毛頭ないのだが、自分自身はそこからなるべく身を遠ざけておきたいという気持ちが強い（そして、そのことは私自身が現にささやかな審美眼をもって作品と接しているということといささかも矛盾しない）。

そういう次第で、奈良美智はアール・ブリュットである、と述べるとき、そこには奈良とアール・ブリュットのどちらに対しても、揶揄する含意も賞讃する含意も含まれていない。そのかわりに、こうして新しい脈絡をつけることが、興味深い「問題」を構成しているかもしれないと考えるのである。文化事象のなかに問題を発見し、それを明確に定義し、その背後にある様々な力線を読み解いていくこと。私が「批評家」を標榜するとすれば、そのときに私が思い描く批評家の仕事とはそのようなものである。そして、この作業は本質主義を必ずしも斥けはしないが、少なくとも本質主義を必要としていない。本質主義に立ち返る前にやるべき作業は多く残されている。

「イメージ」への転回の後で

新藤 淳

この2000年代、既存の美術史や批評の枠を超えた学際的なイメージ論に向かおうとする研究動向が、「図像的転回（iconic turn）」という標語とともに顕在化した[1]。「図像的転回」とはそもそも、解釈学の伝統を引くゴットフリート・ベームによって1994年に提示された言葉であり[2]、それに先行する1992年には、W・J・T・ミッチェルが「画像的転回（pictorial turn）」という語を口にしてもいた[3]。「ロゴスへの志向は長らく、哲学が言語に費やすのと同等の関心をイメージへと捧げることを阻んできた[4]」とベームが語っていたように、はからずも同時期に示されたそれら二つの「転回」は、ともにこれまでの批評や哲学における「言語」や「テクスト」の偏重から脱却し、あらたに「イメージ」それ自体を分析するための方法論を模索する必要を説くものだった。

いや、00年代に本格化した脱領域的な「図像的転回」は、それら90年代前半におけるベームとミッチェルの議論には集約されるものではない。とはいえ、彼らによる「転回」の主張が、その契機となったことはたしかである。このとき、ベームとミッチェルがともに、リチャード・ローティのいう「言語論的転回」（1967）を意識していたことは、あるいはその語の響きからして想像されるかもしれない[5]。知られるとおりローティは、「世界」は言語によって構成されているとし、人間の言語活動から「視覚的メタファー」を排除しなければならないと考えた。彼によれば、デカルト以来の西洋哲学を支配してきたのは「自然」を映し出す「心」という概念であり、さらにそれを支えてきたのが「世界」を忠実に映しだすものとしての曇りなき「鏡」というイメージにほかならなかった。このような「心」、あるいは「知識」や「哲学」といった概念の超越性を疑い、それらがあくまでも歴史的に構築された人工物にすぎないことを暴こうとしたローティは、いわば隠喩としての「鏡」を粉砕しなければならなかったのである[6]。

だが、これに対して「図像的転回」を唱えるベームは、ルートヴィヒ・ヴィトゲンシュタインの『哲学探究』における「家族的類似」の概念などを挙げながら、むしろイメージこそが哲学の思考にとって不可欠のものだったとし、たとえばハンス・ゲオルク・ガタマーが「イメージの存在価」と呼んだもの、つまり芸術家の内面の投影であるとか、「自然」を写しとった代理＝表象といった地位には還元しえないイメージの自発的な力能を語ろうとした。また、ミッチェルは、後期ヴィトゲンシュタインやローティの思考には図像恐怖症（イコノフォービア）があると診断しつつ、「スペクタクル」（ギー・ドゥボール）や「監視」（ミシェル・フーコー）といった用語で現代社会を特徴づける批評に目を向けて、今日において画像／映像というものは一方でわれわれを規定する「パラダイム」と化しているが、他方でまた「アノマリー」、したがって既知の枠組みのなかで語りえない何ものかに留まってもいると指摘し、イコノロジーの再構築を目指そうとしたのである。

こうして、「イメージへの転回」という意識は当初から――ベームとミッチェルにおける方法論的な傾斜はともかくとしても――、言語中心主義から逃れるという戦略のみならず、いわばイメージの存在論に向かうような射程を持っていた。それはまさにローティ的な「鏡」への懐疑、あるいは「代理＝表象」の批判を経た後の関心であったはずだ。たとえば、ことに1980年前後からの「ニュー・アート・ヒストリー」と呼ばれた試み以降、「表象」といわれるものは決して世界を透明に開示する「窓」としてあるのではなく、あくまでイデオロギーや文化的コンテクストの錯綜した力学のなかに構成されているとする見方が、既に繰り返し示されてきた。また、われわれの「見る」という経験が「純粋視覚性」（コンラート・フィードラー）といった観念には回収されえず、むしろ歴史や社会、技術や言語などを通じてはからずも条件づけられているという「視の制度（スコピック・レジーム）」への自覚も、もはや一般的となった。しかし、「図像学的転回」という場合、「イメージ」はしばしば逆に、言説やコードの支配からは逃れるもの、もしくはそれらによっては統制しえないものを指している。

00年代、ドイツを中心とする「図像学転回」の動向を主導してきたとされるのは、「イメージ科学」を実践するホルスト・ブレーデカンプ、また、2001年に『イメージ人類学』なる企図を示したハンス・ベルティングだった[7]。つまり、一方のブレーデカンプが、たとえばチャールズ・ダーウィンによる進化論において、単なる図解には還元されえないイメージによる思考が重要な契機になっていたと考え、言語によるのとは異なるヴィジュアルな知のありかたに注目したとすれば[8]、他方でのベルティングは、「美術史」という歴史＝物語のリミットを問うというかつての問題意識から離れ[9]、「イメージ」のポジティヴな把握と、それを語る方法の定立を目指そうとする。ベルティングの「イメージ人類学」においては、芸術／非芸術の区分、ハイ／ロウといった文化のヒエラルキーはとり払われ、およそあらゆる「イメージ」が扱われねばならない。とはいえ、そのようなイメージ論の基礎となるのは、何よりも「身体（Körper）」である。もとよりベルティングのいう「イメージ（Bild）」とは、具体的な画像／映像のみならず、夢や記憶といった人間の内的イメージも含んでいる。そして彼が拘るのは、イメージの「身体化（Verkörperung）」という問題だ。――「イメージは身体を持たぬがゆえに、そこに身体化するためのメディウムを必要とする[10]」。それによってベルティングは、たとえば「イメージ」を「現実」のネガティヴな虚影であると見なすプラトン以来の伝統のみならず、指示対象を失ったシミュラークルが「現実原則」を崩壊させるとしたジャン・ボードリヤールの議論も退けている。そのように「イメージ」を身体化させる「メディウム」とは、われわれ自身の「身体」のことでもある。ベルティングが自らの試みを「人類学」と名づける理由も、ここにあるだろう。彼によれば、「人類学的な視線にあって人間は、イメージの主として姿を現すのではなく［…］、それらによって自身の身体を占有される『イメージの場』として現出する[11]」。

言語による思考には還元できないイメージに対する関心は、心身二元論への懐疑と無縁ではありえない。ベルティングは脳科学に言及しながらもそれを積極的に援用することは避けているが、その点で「図像的転回」以後の関心が、近年の神経科学の成果をとり入れようとしているのは必然的である。実際、人間の「身体化された経験（embodied experience）」に着目しながら、「図像的転回」ならぬ「神経的転回（neural turn）」を口にしたのが、ノーマン・ブライソンであったのは興味深い。美術史に神経科学の成果を持ち込もうとする傾向は、とくに00年代に入って以降のバーバラ・M・スタフォー

ドらによって代表されるが[12]、それはいまや、ニュー・アート・ヒストリーを先導したとされてきたブライソンにも及んでいることになる。ブライソンは、これまでの批評には「シニフィアン」の前提があったとして、そこに神経科学を対置する。

> 神経科学のラディカリズムは、世界を束ねる力たるシニフィアン（signifier）を括弧から外すことにある。リンゴを生み出すのは「リンゴ」というシニフィアンではなく（これもリアリティの形成過程に重要な役割を果たすかもしれないが）、むしろ細胞性生命、有機生命のなかに生じる軸索とニューロンの同時的発火なのである。存在ないし現実の基礎となる次元は、シニフィアンから神経系の構成へ、脳の枝々を飛び交う無数の閃光のオーケストレーションへと変わるのだ。[13]

ここでは、ローティの「言語論的転回」のみならず、記号論や脱構築主義、ラカン派精神分析などの有効性が疑われ、これまでの心身論にとって重要な参照源だった現象学の乗り越えも主張される。それらは多かれ少なかれ、これ以前のブライソン自身が援用してきた理論でもあったはずだが、彼はいまや神経科学に積極的な可能性を認めることで、「テクスト、言説、コード、意味」から逃れ、「感情、情動、直感、感覚」への転回を果たすべきだと語るのである。

ところで、われわれにとっての「現実」を神経の働きで生まれるつかのまの「イメージ」と見なすこうした議論は、いかに有機的な身体の次元を強調するにしても、たとえば「アーキテクト」と呼ばれるプログラムによって設計された脳内の仮想世界をあらたな「現実」として生きなければならなくなった人間の姿を描いた映画『マトリックス』などの物語とも、はからずも重なって見える。だが、ブライソンは、『マトリックス』にあってはいまだ「現実」と「虚構」の対立という認識が保持されていると指摘する。事実、その物語は、「機械」と「人間」の戦争という歴史を前提にしていたわけだ。一方、神経科学に基づくなら、それらリアル／ヴァーチャルという二分法こそが意味をなさなくなるのだとブライソンは考える。彼が神経科学に見ているのは、知覚の過程において主客のいずれもが先験的な確からしさを保証されえず、不断の可塑性を伴いながら生成していくようなモデルである。そしてそれは、われわれをとり巻くテクノロジーの進展によってもたらされるのではなく――そのなかで変容していくにせよ――、むしろ人間のきわめてプライマルな経験のなかに見いだされる。

このように、ブライソンがいささか極端なかたちで20世紀の思想の方法から離別することを語ったとすれば、それはおそらく、「現実」は象徴秩序の外にあって表象不可能、到達不可能だとするラカン派に典型的だったような立場――否定神学的思考――から脱却して、それを実証的（ポジティヴ）に把握可能なものとして抽出しようという認識上の反転を意味するだろう。とはいえ、あらゆる哲学の思考に「シニフィアン」の専制を指摘し、神経科学との二者択一のうちに後者への移行を唱えるブライソンの議論は、ほとんど還元主義に陥りかねないものであると映る。

実際、これと似た傾向は、ブライソンに限らずとも同様にイメージ論へ脳神経科学の成果を持ち込もうとする別の研究者にも見てとれる。たとえば、ベルティングの『イメージ人類学』の構想にも影響を与えた著作『イメージの力』（1989）で知られるデイヴィッド・フリードバーグは[14]、観者が視覚表象に対して示す反応（レスポンス）に長らく関心を払ってきた主導的な美術史家だった。その彼が近年、1996年にジャコモ・リツォラッティらによって発見された「ミラーニューロン」やアントニオ・ダマシオのいう「あたかも身体ループ（as if body loop）[15]」などの神経メカニズムに着目しながら、アビ・ヴァールブルクなら「情念定型（Pathosformel）」と呼んだであろう高揚や苦痛の感情を可視化した身体像のもつ情動喚起的な性格を分析している[16]。その目論見は、19世紀後半から20世紀初頭のドイツにおいて美学者ロベルト・フィッシャーらが切り開き、その後に彼らの遺産を相続したヴァールブルクや初期のハインリヒ・ヴェルフリンによって美術史の分野で模索されていた「感情移入（Einfühlung）」に関する議論を、今日の神経科学の成果へと接続しつつ、発展的に再開することにあるといっていい。

ダーウィンの『人間と動物の表情について』（1872）にも遡行しながらフリードバーグが問題にしているのは、もはや特定の宗教や文化のコンヴェンションのなかで形成された鑑賞者の「身体」とその「情動」ではない。むしろ、われわれが生まれながらにしても持つ、それゆえに歴史的隔たりや文化的差異、性別の違い等を超えて人間に約束された普遍的な身体の条件である。それはまさに、人類学的な視線ではあるだろう。フリードバーグは、フォルマリズムに立つにせよコンテクスチャリズムに立つにせよ、20世紀の美術史学や批評は、作品を見るという経験から「情動（エモーション）」を排除してきたという。あるいは、たとえ「情動」が問題になるにしても、それは歴史的・文化的によって規定されているものだと考えられ、言語的に分類可能なものとして捉えられてきたと指摘する。フリードバーグはここで明らかに、自らの「情動」へのアプローチが、近年までの美術史研究の主流をなしてきた社会史的・文化史的コンテクストを重視する受容論のそれとは異なるということを強調している。すなわち、美術作品がわれわれに引き起こす「情動」を、もっと物質的なレヴェルで説明しなければならないとするのである。

フリードバーグは、プラド美術館にあるロヒール・ファン・デル・ウェイデンの《十字架降下》からフランシスコ・ゴヤの版画連作〈戦争の惨禍〉にいたるまで、西洋美術史上に残されたさまざまな作品のなかに無数の「情念定型」を発見しながら、それらが現代のわれわれにも否応なしに「共感」なり「感情移入」を誘うのだと語る。一般的に、死したキリストとその姿を見て崩れ落ちるマリア、そしてその周囲で涙を浮かべて悲嘆の身振りを示す人物たちを描いたロヒールの作品には、中世末期のキリスト教文化で養われていた「共感／共苦（compassio）」の観念が表現されているといわれる。そして、このような画像を前にした礼拝者たちは、そこに視覚化された苦しみに「感情移入」し、あるいはそれを「模倣」すること――「キリストに倣いて（imitatio christi）」――で、キリストやマリアへの心的同一化をはかったと考えられている。けれども、フリードバーグはそうした文化史的な説明原理を遠ざけて、ロヒールらの作品において鑑賞者の「共感」が生じるとすれば、それは彼らの意識的な次元――コンヴェンショナルな礼拝行為――においてではなく、何よりも神経の働きによる無意識の模倣衝動によるはずだという。なるほど、言語による認識を超えた「感情移入」や「共感」を強調せんとするフリードバーグの意図は分からなくもない。それは言語的な体系には還元しえないイメージによる「現実」を語ることと同義であろうからだ。しかしながら、ここにはやはり、危うさがつきまとうように思える。問題は、歴史と文化、時間と空間を超えて、イメージの何を共有しうるかということだ。たとえば、フリードバーグがロヒールやゴヤといった美術史上の作品ばかりでなく、よりアクチュアルなイメージ群のなかに「情念定型」に通じる形態を発見しながら次のように語るとき、その疑問は明らかではないだろうか。

> ――「アブ・グレイブから流出したおぞましい写真が教えてくれたように、[他者の]苦痛は、絵画に対してわれわれが示す美的反応と同様、もはや到達不可能なものだとは見なされえない。画像が教えてくれるのは、われわれがもはや、われわれのものではない地平、その状況がつねに不可避に異なる地平に立つ他者の心（mind）に対する理解を、拒否すべきはないということなのだ」[17]。

この発言ははっきりと、ある批評家への応答となっている。すなわち、「他者の苦痛へのまなざしが主題であるかぎり、『われわれ』ということばは自明のものとして使われてはならない[18]」と語ったスーザン・ソンタグに対してのそれだ。いや、ソンタグは、そのような「われわれ」という共同体の幻想に自覚的でありながらも、「イメージ」を通じた思考と想像を続けること

の倫理を語った。人間が映像によって飼いならされることに批判的でありながらも、イメージの可能性を否定しはしなかったのだ。その意味ではここにも、「図像的転回」に近い意識があったというべきかもしれない。けれども、ソンタグにはやはり、「イメージ」がそのまま「現実」へと通じているとは見なせない諦念があったはずである。この点で、彼女とフリードバーグの相違ははっきりしている。フリードバーグならば、画像による「情動」の共有は、社会的に構築された道徳以前のレヴェルにあり、それゆえ誰しもが「他者」への感情移入を果たしうると考えるだろう。しかし、この種の議論は、逆に文化多元主義に帰着するのではないか。たとえば、ジャック・デリダがエトムント・フッサール論で書いていたように、文化的差異を乗り越えようとする「感情移入」は、そもそも「差異の事実的規定であるかぎりにおいて、まさに科学として権利を確立できない」はずである。「感情移入」や「共感」に向かう言説それ自体が、経験的他者を「他者」として見いだす視線となるほかないのではないか[19]。

いや、もとより脳科学者たちがいうのは、そのような「感情移入」ではないはずだ。ミラーニューロンの発見者であるリツォラッティは、コラド・シニガリアとの共著のなかで次の点を強調する。――「情動のミラーニューロン系は、他者の情動を一瞬で理解することを可能にする。(…) とはいえ、他者の情動の状態を内臓運動レベルで共有することと、その人に共感することは、まったく違う次元の話だ。たとえば、誰かが苦しんでいるのを目にしたからといって、反射的にその人に同情するとはかぎらない[20]」。フリードバーグが見失っているのは、まさにこの区別である。すなわち、彼が問題にしているのは「他者の心の理解」であり、その意味での「共感」なのだ。もし、そのような「共感」の機能がわれわれの神経にプログラミングされているのなら、はじめからアブ・グレイブの拷問写真など撮影されることはなかったというべきだろう。

こうしたところに、視覚文化論に神経科学を応用することの難しさが典型的に表れているのかもしれない。もちろん、フリードバーグらの目指しているところが、まさにネガティヴな相対主義の視線からの脱却であるのは疑いない。だが、そのようなあらゆる差異を超えうる「心 (マインド)」の接続を強調するよりも――それはこの時代にいかにも相応しいモデルかもしれないにせよ――、むしろミラーニューロンなどの知見を生かしうるとすれば、それは情動の次元において「イメージ」がはからずもわれわれの身体に感染し、憑依的に伝染していくような「模倣 (ミメーシス)」のあり方においてではないだろうか。それは、「鏡」の誘惑へと退却することとは異なるはずである。

かつてテオドール・アドルノとマックス・ホルクハイマーは、アメリカの文化産業において本来の「情動」を消毒された大衆が、類型的イメージ、紋切り型なそれへと「模倣」を余儀なくされていると考えた。また、戦後の「スペクタクルの社会」を語ったギー・ドゥボールも、大量消費時代における商品イメージへの強制的な「模倣」という退行を見ていたはずである。しかし今日、批評の方向であると同時にこの時代の心性でもある「図像的転回」の後、そうした抑圧から逃れて「模倣」を肯定してみるのも決して無駄ではないはずだ。それは以前のような「シミュレーショニズム」――大文字の「芸術」の相対化――に戻ることではなく、むしろグーテンベルク以来の革新といわれて久しい現在のメディア環境において、あるいはプラトン以来の「現実」／「イメージ」という区分そのものが無効と化しつつあるなかで、「代理＝表象」とは異なるミメーティックなイメージの生成変化を積極的に捉えなおすことだろう。この点で、「イメージ人類学」におけるイメージの「身体化」という発想は鍵だろうし――もっともその思考は、誰よりもアビ・ヴァールブルクにおいて実践されていたものだったはずである――、その意味でなら、「ミメーシスよ、もう一度！」(バーバラ・M・スタフォード) と叫ぶ必要もあるのではないだろうか。

1.「図像的転回」については以下を参照。Horst Bredekamp, "Drehmomente - Merkmale und Ansprüche des Iconic Turn," in Christa Maar / Hubert Burda (hg.), *Iconic Turn: Die Neue Macht der Bilder*, Cologne: Du Mont, S. 15-26; 田中純「神経系イメージ学へ」、『現代思想』33 (8)、90 － 98 頁、青土社、2005 年 (『都市の詩学――場所の記憶と徴候』、東京大学出版会、2007 年所収)； Keith Moxey, "Visual Studies and the Iconic Turn," in *Journal of Visual Culture* 7(2), 2008, pp. 131-146.

2. Gottfried Boehm, "Die Wiederkehr der Bilder," in *Was ist ein Bild?*, München: Fink, 1994, S. 11-38.

3. W・J・T・Mitchell, "The Pictorial Turn(1992)," in : *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation.* Chicago: University of Chicago Press, 1994. pp.11-35.

4. Boehm, *op. cit.*, S. 11.

5. Richard M. Rorty(ed.), *The Linguistic Turn: Essays in Philosophical Method,* Chicago: University of Chicago Press, 1967.

6. リチャード・ローティ『哲学と自然の鏡』野家啓一監訳、産業図書、1993 年。

7. Hans Belting, *Bild-Anthropologie: Entwurfe für eine Bildwissenschaft*, München: Fink, 2001. また、そのコンセプトについては、以下も参照。Hans Belting, "Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology," *Critical Inquiry* 31(2), 2005, pp.302–19.

8. Horst Bredekamp, *Darwins Korallen: die frühen Evolutionsdiagramme und die Tradition der Naturgeschichte*, Berlin: Wagenbacht, 2005.

9. ハンス・ベルティング『美術史の終焉？』元木幸一訳、勁草書房、1991 年。

10. Belting, *Bild-Anthropologie*, S.17,

11. *ibid.*, S. 12.

12. Barbara Maria Stafford, *Echo Objects: The Cognitive Work of Images*, Chicago: University of Chicago Press, 2007.

13. Norman Bryson, "Introduction: The Neural Interface," in Warren Neidich, *Blow-up: Photography, Cinema and the Brain*, D.A.P. and the University of California, Riverside California, 2003, p. 14.

14. David Freedberg, *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*, Chicago: University of Chicago Press, 1989.

15. アントニオ・R・ダマシオ『無意識の脳 自己意識の脳――身体と情動と感情の神秘』田中三彦訳、2003 年、336 頁以下を参照。

16. David Freedberg, "Empathy, Motion and Emotion", in Klaus Herding, Antje Krause-Wahl(hg.), *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen: Emotionen in Nahsicht*, Berlin: Driesen, 2007, pp. 17-51; David Freedberg, Vittorio Gallese, "Motion, Emotion and Empathy in Aesthetic Experience," in *Trends in Cognitive Science*, 11(5), 2007, pp. 197-203.

17. Freedberg, "Empathy, Motion and Emotion," p. 42f. なお、アブ・グレイブ刑務所からの流出写真が 2000 年代の美術史学にとってプロブレマティツクだったとすれば、それらいっさいの図像学的前提など持たないはずのイメージが、不思議と西洋美術史上の「情念定型」を多く回帰させているかのような事態のせいだった。この点については、Stephen F. Eisenman, *The Abu Graib Effect,* London, 2007.

18. スーザン・ソンタグ『他者の苦痛へのまなざし』北條文緒訳、みすず書房、2003 年、5-6 頁。また、アブ・グレイブ刑務所の拷問写真については以下で論じている。スーザン・ソンタグ「他者の拷問への眼差し」『同じ時のなかで』木幡和枝訳、NTT 出版、2009 年、189-207 頁。

19 ジャック・デリダ「序説」、エトムント・フッサール『幾何学の起源』田島 節夫・鈴木 修一・矢島 忠夫訳、青土社、1976 年、173 頁以下を参照。また、東浩紀『存在論的、郵便的　ジャック・デリダについて』、新潮社、1998 年、第一章も参照。

20. ジャコも・リゾラッティ、コラド・シニガリア『ミラーニューロン』柴田裕之訳、茂木健一郎監修、紀伊国屋書店、2009 年、207 頁。

情報の自然化に関するメモ

Notes on the naturalization of information

ドミニク・チェン

The problem with computers is that there is not enough Africa in them. Brian Eno 1995
コンピュータの問題とは、そこに「アフリカ」が足りていないという事だ。
ブライアン・イーノ 1995

「情報には情けも報いもない」
安然真吾
Information does not contain mercy nor karma. shing02

「情報」には「自然」が足りない

今日のメディア産業のあり方は、それがテレビであれウェブサービスであれ、いかにユーザーの注意を引きつけ、いかに多くの可処分時間を消費させるかということを基本的な指標としている。このように短期的な時間しか評価できないということは、現在の経済のなかでは投資対効果を測る解像度の限界に起因している。

ユーザー・エクスペリエンスの側からボトムアップに観察しても、現存する大半の情報サービスはユーザーの短期的な注意のバーストを前提に設計されている。ユーザーのアテンション・スパンは基本的に短期的であり、飽和が起こる前にコンテンツやサービスの更新を繰り返す競争が日々繰り広げられている。そんな中、メディアやコンテンツの評価体系の解像度はすでにユーザーの行動履歴の取得と解析においてミクロな時間粒度を捉え始めているが、より長期的な時間経過のなかで特定の情報がそれと触れる人間とどのように相互作用し、価値が生成され変化していくかという方向性も追究されるべきである。

例えば「廃人化」するゲームや「疲れ」るSNSに顕著に見られるように、新陳代謝の停止はユーザーの離脱につながり、サービスの死につながる。しかし、果たして現在のような高速な情報生成のリズムは人間の側の生理に適合しているといえるのだろうか？それはユーザーに長期的に利するものとして設計されているのだろうか？例えば「廃人化しないゲーム」や「疲れないSNS」といったものはどのように設計できるのだろうか？

そのためには、情報と人間の関係性をより正確に把握すること、つまり「こちら側」と「あちら側」を二元論的に区別せずに、情報の側から人間にフィードバックされてくる価値を評価するための方法論が必要とされる。それはまた、人間の生理的な特性（時間リズム、忘却能、感情と無意識、偶有性と一過性、累積と創発、生老病死など）に寄り添うような、「自然な」情報生成のあり方を模索することにもつながる。この運動を情報の自然化（naturalization of information）と呼称しておく。また以下、便宜的に計算機の内部のことを情報の世界、実世界のことを物理世界と呼ぶ。

自然な情報

自然な情報とは、情報にアクセスしたり作成したりする利用者にまずもって利するような情報であるべきである。以下に、生理的特性に適合した情報生成を、特性ごとに考えてみる。

時間リズム

人間の生理を駆動する最上流の要素は時間概念ではないだろうか。記憶と忘却、意識と無意識などの変化は全て時間の認知から発生するといえる。人間の身体的な時間サイクルを一意に定義するのは難しいだろうが、基本的には24時間のなかでの起床と睡眠のサイクルを基調に回っているものと考えられる。そこから複層的に、曜日（一週間）、月、季節、年といった上位のサイクルが重畳しており、自然環境の変化（日照時間や気温）に寄り添う形で時間の認知が発生し、変容していくものと考えられる。これはいわゆる知覚的な時間層である。

こうした自然環境的な時間リズムにさらに重畳してくるのが、社会的時間とでも呼べるものだろう。例えば多忙度、つまり活動密度や活動コミュニティ内の対人関係なども特定の人間の時間感覚に強く影響する。また、活動に対する評価やモチベーション（感情や動機）形成も時間経過の感覚を左右する。これを情動的な時間層と呼んでおく。

さらに上位に位置する層は歴史的な時間である。社会総体に関わるイベントによってマーキングされる時間軸（例えば政治、経済などの時事情報）であり、最も巨視的であり最も意識しづらいものでもある。これを観念的な時間層と呼ぼう。

身体的な日常生活においては、自動的な記録が成されないため、こうした複層的な時間層の連関はあくまで感覚的なレベルで知覚されているに過ぎず、記憶限界によって様々な事象は流れていくように知覚される。ネットにおいては、全てのユーザーの行動はロギング可能なので、反省的に事象をひとつひとつ主体的にもしくは機械的（アルゴリズミック）に検証し、フィードバックすることが可能になる。

もちろん物理社会においても個人の行動履歴をロギングする傾向は、クレジットカードからお財布ケータイといった消費行動においては、マーケティングの要請もあるので社会的に普遍化しつつある。しかし感情を伴うコミュニケーションや大小の創作行為といった次元を、諸個人に利する見地から活用する動きはまだ十分に顧みられていない。統計データは未だ情報の売り手が活用するものであり、情報のエンドユーザーに利する形で提供されることはない。

複層的な時間層の流れを諸個人が把握し、活用することができるように情報を設計するために、情報の自然化が要請されると考える。

現在のウェブ系技術で集約されているのは各ユーザーの知覚時間層における行動であり、その総体量をもとにカテゴライゼーションや各種フィルタリングなどの観念時間層を形成している。情動的時間に関しては定量的な評価はできても、定性的な評価はまだ開拓の余地が多く残されている。ユーザー間の相互作用や情報交換を追跡し、それがユーザー自身に価値ある情報として提示されることが求められる。

人間と情報の関係構築における試金石とは、計算機のリアリティの導入による人間の時間感覚の変容が、人間の自然、つまり生理感覚に寄り添う形で行なわれることだろう。

感情と忘却能

情報の世界の摂理とは全てを記録し、複製することであるが、身体の世界の摂理とは忘却しながら記憶し、劣化しながらゆらぎを持つ複製を作ることであると言える。その意味では情報世界とは物理世界と比較すれば非常に単純化された世界表象であり、この乖離を無視して、ウェブとリアルの融合を考えることはできない。

身体の持つ非常に複雑な機構のひとつに感情の作動が挙げられるだろう。人工知能や人工生命においても心をどう扱うかという命題は哲学などの理学から数理的な工学をもって長年研究されてきたが、いまだ決定的な解は出ていない。

例えば前節で述べた各種の時間層に関して、コミュニティやサービスのガバナンスに関わる人間にとっては全ての情報を記録することは運営上、必要不可欠なことであるが、ユーザーにとっては自らに関する全ての記録を提示される

ことは時として不自然もしくは無意味に感じられる。それはとりもなおさず忘却という人間の生理に即していないからである。特にウェブ空間においては公と私の境界が曖昧なため、自らに関する情報が記録され続けることに対する心理的負荷はもちろん、自分が忘れている事柄ー特に負の感情をともなうものーであったり、実時間における経過が反映されずに同じ形で残り続けていたりする場合、ユーザーは不自然を感じることが多い。

生命における最大の忘却能は個体の死であるが、それはゆらぎを持った半複製体としての次世代への継承を前提にしている。同様に、人間の記憶もまた、世界認知が個体によって能動的になされているという観点に立てば、忘却を経ることによって（同一の人間の意識のなかでの）次世代の知識や経験の獲得に連なると考えられる。忘却と継承が同一の次元で作動していることの意義を、情報の世界にも当てはめて考えることは、ライフログのような生態情報のロギングを自然化することに有用となるだろう。

一過性と歴史性

実世界の生活においては同じ現象は同じ形式で反復しない。それは個体を包括する環境全体が一過性の時間を進んでいるからであり、同類の現象が反復することはあっても完全に同じ状況は厳密な意味では再現されえない。この経路依存性が支配することによって、例えば数世代前のSFにでてくるようなクローン生物の作成は、完全同様の成長経路を辿らせない限り不可能である。

情報世界においては、コンテンツ（文章、写真、楽曲、映像）は完全同一の形で複製され、ネットワークを介して伝播していく。基本的に単純な「共有」行為とは、同じコンテンツを自身のブログやSNSもしくはP2Pネットワークにおいて、他者によるアクセスを担保することである。近年、他ユーザーによる人為的な改変を許容するオープン・ライセンスが増加するに伴い、徐々にリミックス作品が増加しつつある。このことによって、誰がその情報に触れるかということによって、その触れ手の文脈が付加される。このことは、ネットワークにおいて、ひとつの情報が辿る経路がいくらでも多様化されうることを示している。また、先述した継承可能性が、オープン．ライセンスの普及によってまず法的に、ついで種々のウェブ・インタフェースの開発によって技術的に実装されはじめている。個々のコンテンツの継承の履歴は、そのコンテンツを操作するユーザーの歴史の記述へと活用されるだろう。

ネット黎明期においては既存メディア産業による防衛処置によってコンテンツのオープン化は抑圧されていたが、次第にユーザー生成コンテンツが台頭しはじめ、現在オープン・ライセンスが付与されたオープン・コンテンツを前提にしたビジネス・モデルの確立が始まろうとしている。このことは、物理世界において、好きな文化作品を共有したり改変したりといった誰でもできたことが情報世界において阻害される不自然が払拭されつつあることを示している。

ウェブのオープン化は、それ自体は情報の自然化に即した動きであるようにみえる。情報の自由な交通を抑止するものは政治権力の専横に他ならず、オープン化の動きはネット上において偶有的な出会い（コンテンツを介したユーザー同士の）を活性化している。先述した忘却能のレイヤーを実装することは、こうした「出会い」に希少価値を与える可能性がある。

希少性という矛盾から熟成へ

データの希少性という言葉は情報の世界を考えるにあたって、データの無限の複製可能性を思えば、語義矛盾のようにみえる。しかし、ネットが一般層に受容されるに従い、マス・コンテンツの一極集中化によってウェブ全体のコンテンツのロングテール化は不可避になっている。

例えばGoogleの検索結果の最適化アルゴリズムのひとつの指標は、以下の言葉で形容される：

Quality Deserves Freshness
(Google)
情報の品質は鮮度に依る

これは新しい語彙が検索ランキングに登場する際に、過去に蓄積した検索履歴やページランクが慣性として働いてしまい、当該の語彙が検索結果に素早く表示されないことに対する配慮として提唱されている。ここには計算機の偏りを自然化しようとする志向性が認められる。しかし多くの場合、テレビやマスメディアによる報道によって特定の情報への注意のスパークが発生し、その度に大きな重力を持つ結節点が生まれる。すでにネットにおいても情報の偏りは避けられない。

逆に、わたしたちはここで

Quality Deserves Maturity
情報の品質は熟成度に依る

ということを考えることができる。これは特定の情報へのユーザーの注意という価値基準を再定義することにつながる。これまで情報（ページ）の評価というのはアクセス、そしてリンク数といった横軸の基準であったが、さらに被改変数や更新数、（改変履歴の）時間経過といった縦軸の評価軸も考慮に入れることができるだろう。

ウェブのオープン化運動は水平的な伝播を捉え、それを評価・支援するフレームワークであった。情報の自然化においては、むしろ垂直的な時間上の展開を評価・支援する枠組みが必要となるだろう。例えばコンテンツの二次利用、三次利用といった多次利用においてすでに、文脈の置き換えといった過程が発生し、時間差が生じる。さらには各利用者の制作や改変といった時間経過を情報の評価のうえで考慮することが考えられる。

メディアを発酵させる

情報の自然化の実装のひとつのメタファーとして、「メディアを発酵させる」という表現を考えている。このことには複数の意味がある。

「発酵」とは、一般的には無数の微生物が集合して、エネルギーを得るために発酵を行い、その結果よりよい食品が得られるプロセスを意味している。

発酵：「有機物が微生物の作用によって分解的に転化する現象」（岩波生物学辞典）

メディアを発酵させるとはつまり、無数の人間が同じ場所に集まり、そこにある情報と価値を交換しているうちに、情報がより香り高く、味も良く、栄養も 多いものになり、その場所自体も活性化していくイメージを指している。メディアとは、その場所でもあり、情報でもある。これは「創発」的な説明のように聞こえるが、発酵現象は具体的な化学現象であり、かつ、より時間的にも持続的な事象である。

繰り返しになるが、この考え方の第一の特徴は、時間が経過すると共に、人だけではなく情報や場所も変化して別のものになっていくというプロセスを前提にしている点にある。情報を食べ尽くしたり賞味期限が切れたら捨てて、すぐに新しいものを用意するという考えとは違い、こちらは長い時間を通して情報を育てて、味わい、手入れをし、時に継ぎ足すという考え方である。このことは、情報が生まれた結果だ

けではなく、生まれる際のプロセスそのものに注意を向けることも意味する。

この考え方のもう一つの特徴は、「個人」という境界線が曖昧な点である。発酵現象は何億、何兆という微生物が集まって初めて可能になる。生命が発現するためにも、だいたい一兆程度の分子が集まる必要があると言われている。これは「質より量」という意味ではなく、量がないと質も生まれないという見方 である。同様にメディアというものも、多くの人に操作されて初めて「生き始めて」くる。また、食品の発酵においては「捨て漬け」という発想も重要である。直接食す材料ではなく、床（環境）そのものを改良するために投下するものだが、同様の発想がネット上においても検討されうるだろう。

さらに言えば、同じ場所に集まっている人同士は基本的に無関係ではなく、意識的にも無意識的にも関わり合って、お互いに影響を与えて変化し続けている。メディアを発酵させるためには、この無意識な関連の仕方を見て取る分解能をもつ技術も必要になるだろう。

いきるためのメディアへ

生物としてのわたしたちは、日々新しいことを覚えながらも古いものごとを忘れていき、常に新陳代謝を繰り返しながら日々を過ごしている。この人間の生成と消滅が繰り返しながら少しずつ積み重なっていく時間のリズムは、わたしたちに一期一会の出会いや儚さゆえの美しさ、または成長と変化といった生命固有の価値をもたらす。

このように、人間や自然の時間リズムやパターンを情報に当てはめて、メディアをデザインすること。情報を人間の自然な感覚に近づけて用いることによって、わたしたちの日常は活性化し、人間が本来もっている時間感覚と生命のリズムを再び獲得することができるだろう。そしてその時はじめて、メディアはいきるために必要なものとなるだろう。

付記：情報は誰のものか？ウェブにおける政治命題

この問題には政治的な命題が関係してくる。すなわち、なぜそのような情報の自然化が「必要」なのかという問いに答えることである。すでにウェブでは異なるサービス間で情報を交換できるために共通のデータ・フォーマットの標準化や法的整合性を調整する Data Portability（情報の移植可能性）という動きがある。これは CGM が一般化した現在のウェブにおける一種のオープン化競争を駆動するものでもある。どのように情報が自生的に作られ、流通し、交換していくかという上流の設計から、より多くのユーザーの生活にロックインするシステムを作る競争、これは新種の囲い込み運動とでも呼べる様相を呈している。ユーザーとコンテンツの相互交通が制度的に許容され、活性化し、より多くの領民を諸サービスの連邦領土内に定住させ、アクセスという名の税を徴収する。ここには物理世界における「帝国」の問題と相似する政治的な問題が発現している。

> ある日、ジル・ドゥルーズは遊牧民と国家について、授業中にこう言い放った：「確かにある点において、遊牧民たちが民衆を家畜のように扱っていたというのは間違いではないだろう。でも、それがどうした？あなたたちはそのことが、国家が民衆を植物のように定期的に剪定する事よりも酷いと思うのか？」
> Didier Gazagnadou, Hommage hivernal à Gilles DELEUZE (18/02/2006)
> 筆者訳 (http://bit.ly/vGwD)

90 年代後半から 00 年代前半までの既得権益産業が、レッシグやボイル、ジットレインら米国の法学者が批判してきたように、コンテンツの（著作権による）囲い込み（enclosure）を行い、法的懲罰によってユーザーの規律を訓練しようとしてきたとしたら、現在の Google の OpenSocial 陣営や FaceBook といった覇権は、いかに自らが保有する情報をオープン化し、ウェブ上に遍在するかということによって「ユーザーの運動」を囲い込もうとしているのであり、その意味でユーザーを家畜のように放牧している点で遊牧民的といえるだろう。

経済的成長は技術の熟成とイノベーションを生み、システムの現実妥当性を高めるには大規模なガバナンスを支える資本力が必要である。一極集中メディアが登場しても、同種のソフトウェアがオープンソース展開されれば、ユーザーの選択可能性や再定義可能性といった自律性が担保されるというのは現在は楽観的過ぎるだろう。情報がまずはユーザーのものであることを実現するためには、それを声高く主張するだけではなく、情報の設計段階からそのことを実装することが要請されている。

ドミニク・チェン

1981 年生まれ。NPO 法人クリエイティブ・コモンズ・ジャパン理事（2006.03~）、株式会社ディヴィデュアル共同設立取締役（2008.04~）。現在は感情を扱うコミュニケーション・サービス「リグレト」の運営に携わる。

R H 3

Project_04 特集

染川喜弘

4

川染自身による川染論＋アーカイブ

文＝川染喜弘

自分のこれまでの作品の一部をあげさせて頂く。
これから列挙する作品の概要を御覧頂くと、どうしようもなく、稚拙に感じるかも分からないが、その奥の奥に存在する何かを「感じる」ことが大事なのである。
自分の作品をあげさせて頂くと同時に、その概要とその作品を深く理解する為に必要な、独自で確立した理論も平行して掲載させて頂く。
ただ今からお読み頂きます理論、以外の、言葉では説明出来ない、感じて頂く以外にない部分、アーティスト自身が意識していない部分、自身が意識していない様々な捉え方をして頂くことも勿論とても重要だということも前提としてお読み頂ければと思う。
なお、今からお読み頂く作品への注釈、理論、はたまた今、お読み頂いている文面ですら、リリック、(詩)作品でも有る。
ミラクルによって生み出された魔法の様なリリック!
何故、これらの文面をも作品として提示させて頂くかと申しますと、自分は作品を理解しやすくする為に、注釈、理論を同時に並べるやり方を近年行ってきていて、それは自ら有効な手段だと思ってやっているのだが、その反面、アーティスト自らが自分の作品を語ってしまうというやり方はあまり好きでなくも有る。
自分の作品を自ら語っているアーティストを見ると、アーティストは、屁理屈は言わず作品を創り続けるものだと思う気持ちは自分にも大変分かる。
ですが自分の作品に付随させて頂く「理論」は、それすら作品なのだ。
自分にとっては理論を述べ続けることをも作品なのだ。
何故、その様なことを行うのかと申しますと、以前、インタビューを受けたことが有るのだが、この時にもお話させて頂いたことなのだが、自分は今、31歳なのだが特に齢を重ねるとどんどん感じる話なのだが、昔、彫刻を見に行ったことが有って、戦時中の様子を現した彫刻作品なのだが、人間が戦時中、何か四角い物を持って走っている作品なのだが、その手に持っている四角い物に「ダイナマイト」と書いてしまっているのだ。
何も書かないで四角いものを持っているだけならもっと抽象的に捉えられるのに、それを敢えて具体的に書いてしまっている。
とても違和感が有ったのですが、自分はその時の「ダイナマイト」の字に心を打たれた。自分には、その彫刻を彫った方の気持ちが分かった様な気がした。危険をおかしてでも伝えておかなければいけないことが有る。
まずこれらの作品から。

《指パッチンの練習をする作品》
《髭を段ボールに押しあてジョリジョリする作品》
《コーデュロイパンツで演奏する作品》
《言葉を用いずジェスチャーで rap をする作品》
《扇風機の風を利用し物音の音色を変える作品》
《ピックでピックを演奏する作品》
《スピーカーと会話する作品》

今、羅列させて頂きました作品は、かなり稚拙な感じをお受けになると思う。
何故、自分がこの様な作品を演奏しているかと申しますと、何か伝えたいこと、表現したいことが有り、それらを内包した作品を享受頂く方に感じて頂く際に、一見稚拙なこれらのやり方の方が、すっと心に入りやすいと考えている。
哲学書は勿論大変素晴らしいのだが、自分の場合なのだが、思春期に読んだ漫画、良く聞いていたj-popに込められたメッセージが、自分の生きる指針になっている、大事なことを教えてもらい、また生きる支えになっている、といったことが有る。
思春期に読んだ漫画の様に、自分のとても身近に有るそして一見下らないが故に親近感を感じるものから、自分は多くの大事なことを得てきた様に思っていて自分の作品も、近いスタンスで活動をしている気がしている。
また、ある意味それしか出来なかったりという理由も有る。
敢えて行っている拘りの部分でも有るが、だがしかし、能力的にもまた経済的、色々な面でも、ハイアート的なものを創り出すのは難しくも有る。
だが、逆にそれしか出来ないかも分からないが、そのことならプロフェッショナルだと思っている。
またこのことも以前インタビューを頂いた際、お話させて頂いたことなのだが、自分の活動に大きく影響した出来事だったので、書かせて頂く。
自分が中学生の頃、学校のクラスで友達が居なくて、授業中、休み時間、ずっと漫画を描いている男の子がいた。
TVゲームのキャラクターをモチーフにした漫画だった。
だが、漫画の絵はお世話にも上手いとは言えないものだった。
ある日、文化祭が有って、教室の飾り付けをすることになり、クラスの絵の上手い女の子が好きな漫画のキャラクターを大きく描いたポスターを教室に飾った。

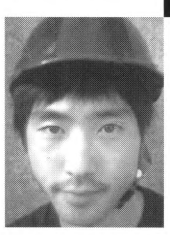
女の子達は、「これで文化祭はバッチリだね」という様なことを言っていた。
その横に、さっきのずっと1人で漫画を描いていた男の子が、自分の漫画のキャラクターをフューチャーして大きなポスターを創ったものをその女の子の上手い絵のポスターの横に貼った。
そして自分の漫画のキャラクターを遂に大きなポスターにして、意気揚々としていた。
今までに無い笑顔を見せて。
その男の子は隣のクラスには少し友人がいてポスターを飾り終えると隣のクラスに遊びに行った。
その後、クラスの女の子達が「あんな絵が隣に有ったらA子(上手い絵の作者)の絵が駄目になるよ」という様なことを言って、男の子が描いたポスターをクシャクシャにして、男の子のカバンの中に入れてしまった。
しばらくすると、男の子がいつになく意気揚々と隣のクラスから帰ってきた。
ふと見ると先程貼った位置にポスターが無くカバンを開けてみると、クシャクシャになったポスターが・・・、その時のその子の気持ち・・・、自分はその時、一部始終を見ていた。
その時、自分はポスターをクシャクシャにした子達にちゃんと言えなかった。
そしてその後、今考えてもあの時のあの絵、とても良かったなあと思った。
・・・その時の絵は、言葉では言い表せない何かを感じた、その時、感じたことは自分の活動に大きく影響している。
音楽のliveでも、自分は、「聴く」「見る」だけでなく、「感じる」ことが大事で、それは音にも反映されるといつも提唱し続けている。
また、一見下らない身近に有る漫画や、また風刺的だったり何かメッセージ的なものが込められたギャグ漫画から、抵抗なく心に入ってくるものがある、そういう場合も有ると思っている。
また自分のlive作品で笑って下さるお客様も沢山いらっしゃるのだが、自分はそのお客様の笑い声は大変有難い素晴らしいサウンドだと提唱している。
人の笑い声というのは、人間が出すサウンドの中でも最も良い音の1つだ。
過去に、有る昔のフォークシンガーのlive盤を聞いたのだが、歌詞が面白くて、お客様が良く笑っているのですが、その笑い声込みの音源作品だなあとその時、感じた。
その笑い声という最良のサウンドが有って、この雰囲気が、完成されている音盤だと感じた。
また一見、稚拙でグダグダなliveだが、精一杯いつも頑張っている、liveを味わって頂いているお客様に、あんな奴でもあんなに頑張っている・・、俺なら私ならもっとやれると日常を頑張っていく勇気を持って頂ければと思っている。
自分は今、31才なのだが、30代を過ぎると、色々なことを考える。身近で知人が亡くなることを何度か体験した、勿論、長く生きていると、その経験はどんどん増えていく。
急に携帯電話が鳴り、誰々が亡くなったとの連絡、縁起でもないですが、いつ起きてもおかしくないことだと長く生きるにつれどんどん身にしみる。
だからこそ、一日一日を大切にhappyで生きていこう!
分かりづらい抽象的な表現の中に、その様な思いも込めている。
そして自分が信念を持って行ってきたことを精一杯伝わえればとも思いこの様な作品を書いている。
自分が思春期位の頃、良くTVに出ていたタレントが何年振りに雑誌の表紙を飾っていた。久し振りに見たそのタレントが歳をとっていたことでも何かを感じた。
良い歳の取り方を感じたが。
その様なことでも命が限り有るものだということがどんどんとてもリアルに感じてくる。続いての作品。

《楽器を忘れてしまったが会場の周辺に有ったパンフレットや会場内に有った文章から曲のアイデアを生み出す作品》

・・・自分は、日用品、ガラクタ等、身の回りの様々なものを楽器として使用するので、live会場にそれらを持ってくることを忘れたことが有る。その様な際に、会場の周辺に有ったパンフレットや会場内に有る文章から楽曲作成のヒントを得て曲を完成させる作品で、例えば、拾った旅行用パンフレットをランダムに開くと「案内する」という言語が飛び込んできた。そこから、「こちらがトイレです」という具合に、トイレに御案内したり、これはピアノです、こちらは出入口です、と受聴者を御案内するといった具合に。
またネガティブな言葉を敢えて言い、どの様な言葉もポジティブな方向へ捉え、その言葉からも良い曲を生み出すこともこの作品内で演奏した。
人生の中でどの様な逆境に陥った時も、実は身近に前向きにやっていけるヒントが転がっていることを示した作品。

川染自身による

川染喜弘(かわそめ・よしひろ)



LO-FI、アヴァンギャルド、サウンド・パフォーマンスアーティスト。音楽家、前衛芸術家。99年よりカニバリズムガンジーバンドのフロントマンとして活躍したのち、03年ツポールヌとのユニット(音がバンド名)を結成して活動、現在は主にソロでの活動が中心。勢力的にライブを行っている。円盤レーベルより「(音がバンド名)の太神楽」、「川染喜弘2007 SUMMER LIVE」、「川染喜弘 Ultimate avant-garde Sound performance art1」をリリース。
http://kengaijigoku.web.fc2.com/kawasome.html

《過去の自分の live 映像を流す作品》

・・・自分が若い時に、精神的迷路に迷い込んでいて人生と戦い、もがいていた頃の live 映像を流し、現在と比較する、特に若い頃は、精神的迷路に迷いこむと、もうずっとこのままなのではないかと思ってしまう、だが年齢を重ねると経験をつみ、知識を得て、そして一旦迷路から抜け出ると、やがて自分が迷い込んでいた迷路が俯瞰出来る様になる、そして、その迷い込んでいた時期は、人生において決して無駄ではなく、むしろとても重要である、また芸術においても、色々なことを悟り、前向きに作品を創れている歳をとった自分がボクシングで言うと、リングに上がって試合をしている自分だとすれば、人生と戦っている過去の自分は、ボクサーが試合をする為に、トレーニングをしている時で、テレビには試合中の様子しかあまり放映されないが、トレーニング中の作品は、試合中の作品と同じく美しいということを示した作品。
自分の芸術の出発点は、j-pop だった。
思春期の頃、精神的に j-pop に助けられた。
そして、自分もこんな風に誰かを救ってあげることが出来たら。
その様な自身のルーツに近年、どんどん帰りつつある。
・・・余談になるのだが、後のページで、御紹介頂いている自分のライブレポートを拝読しても感じることだが、自分は、自分でいうのもなんなのだが、自己をとても顧みる人間で、ほんの一、二年前の live 作品、もっというと数ヶ月前の作品でも、今の自分と異なると感じることが有る。
勿論、お金を払って頂き提示出来る素晴らしい作品で有り、今に続く大事な時期で有るが、否定的な部分が有ったり、まだまだトゲトゲしいなあ等と感じることが有る。
根本的な重要な部分は同じだが、もっと表面的な部分においても、勿論奥の部分においても、心に愛を持って生きていきたい。
まだまだトレーニングの時期も平行して続いているのだなあ。

《仕事からインスピレーションを受けたものを作品に昇華させる》

・・・多くの人は将来仕事をする為に学校に通ったりする。
そして働いて生きる為にお金を稼ぐ。
仕事というものは、人生においてもの凄く重要なウェイトを占める。
また色々大変なことも有る。
その仕事から受けたインスピレーションから生みだされた作品はとても美しく大きいものだ。

《無意味の追求》

・・・自分の作品は、ほとんど意味が有るが、無意味の追求も平行して行っている。

《磁場、気、感動、何か他のもの》

・・・サウンドパフォーマンス／パフォーマンスアートは、音、行為、etc. と同じ位、演者の出す「何か」が重要だ。よって、同じ行為を別の誰かが行っても全く別のものとなる。
例えば、空缶を擦る演奏 1 つとっても。

《ポジティブな感受を促す作品》

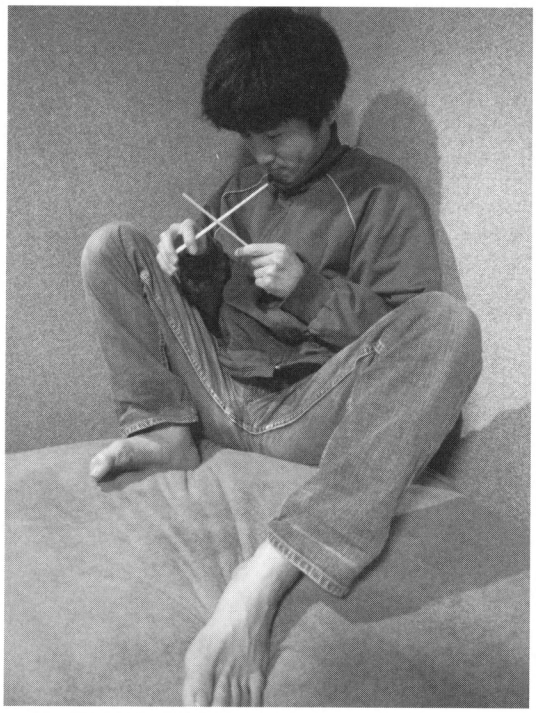
・・・自分の live 全てから言えることだが、ポジティブなものを受けとってもらう様、促す作品。例えば、自分の live 中、楽器として持ってきていた鉄製のコップがテーブルから落下したとする。
それをみて「ああ、テーブルから落下してしまったが、そのお陰で落下した際、あのコップがあの様な素敵な音色を奏でることが分かった。」etc、自分の live からはその様に些細なことからでも、ポジティブな想像力を働かして頂く様にコンセプトを提示する。
それは、live の中の rap や歌の一見、デタラメでユーモア溢れる詩も勿論、当てはまる。
受聴者は、rap 中のデタラメに思う詩の中から耳に断片的に飛び込んできたワードからポジティブな何かを受けとる様、促すコンセプチュアルアート作品。この考え方は、生きる上においても重要なものと考える。

《カセットテープからの鳥のさえずり、小川のせせらぎを聞きながら、床に身を横たえる》

《hiphop 用語で、レコードのことを皿というが、これは、手に水分を含まし摩擦で、膝の皿を、スクラッチする作品。》

川染喜弘　誌上ライブ

vol. 1



《食事の前に、割り箸のささくれを取る演奏。》

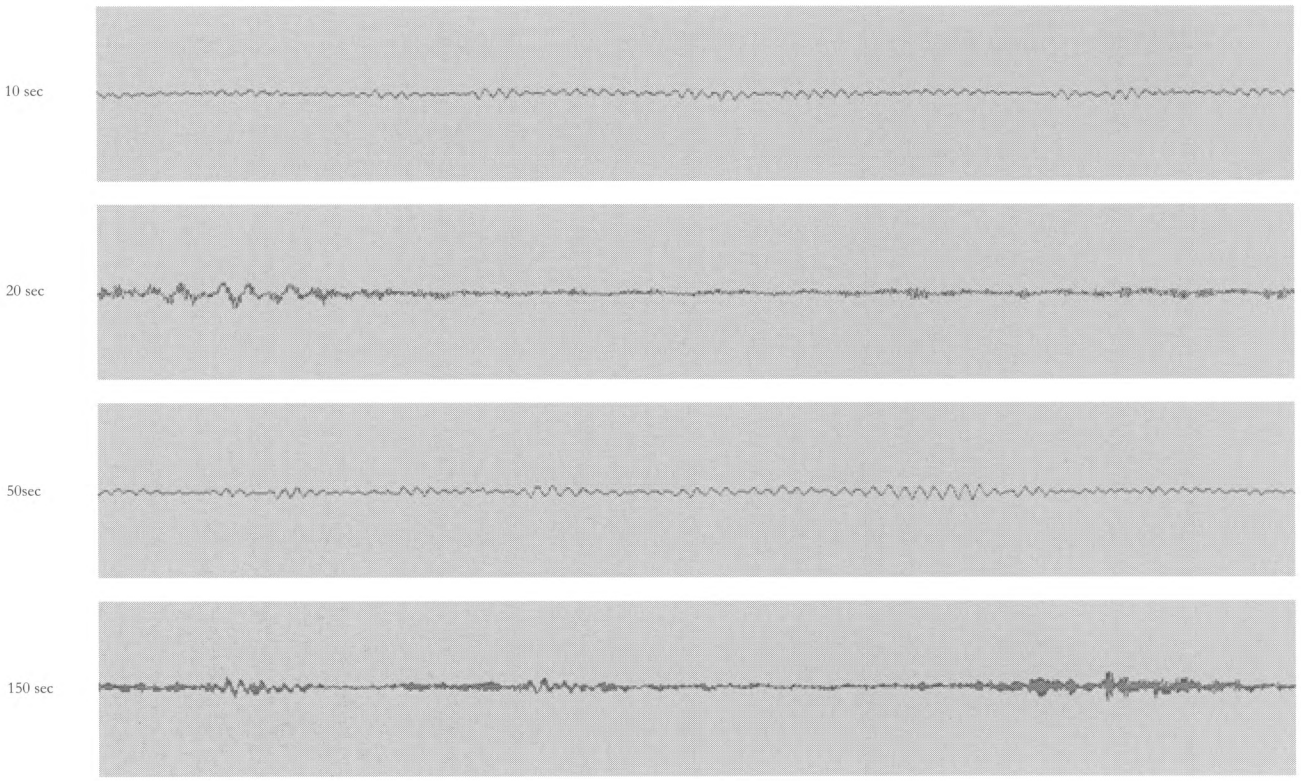
vol. 2

『音響合成プログラミング言語、国際音声記号、その他の言語を用いたカットアップ song の歌詞♪』皆で歌おう♪　♪= 78

→ int main(void) {return 0;}Mix.fill soft synth (num,{1.2, 0.2 3, 0.11,modulation = { box_echo patch bay (153,204,153));
Pan2.ar(
var delayTime;"Command this patch // χ ʁ input frequency.　θ microphone // micInput, ɬ line imput input channel { plug.source = dualPitch_shift; };sine wave// `[3,4,1.4,2.4,1.54,0.5,0.71,2.24,2.01, 0.02,,2.1],

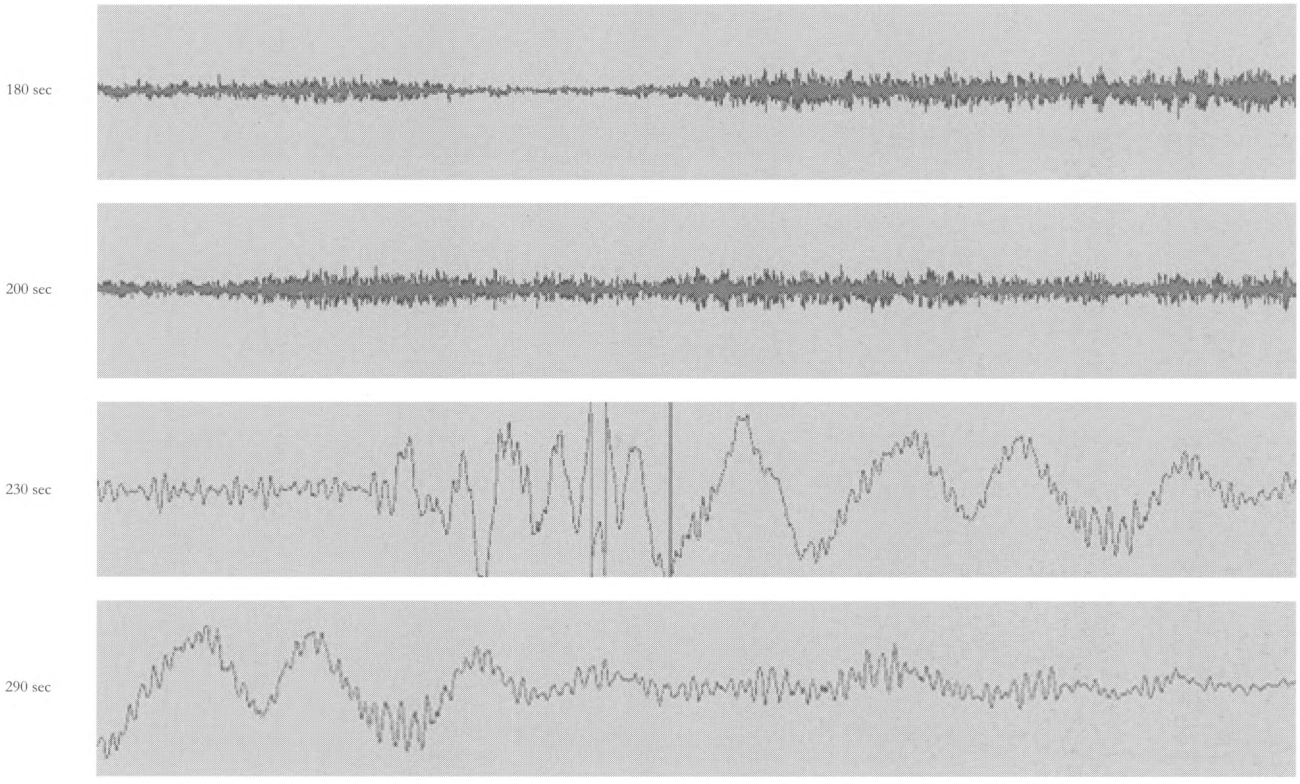
{SinOsc.ar(440,0,0,2)}.play;signale analgue synth ar([2,4],0); s z ʃ ʒ ʂ ʐ ç j x ɣtypedef　ɯ struct {mono output.code below.,0.02,0.001,0.001],
int a;ɣ This patch ɻ produces outputting var plateVerb;"decayTime that signal ɥɲɐ　MultiTap.ar(`[0.12],Yo quierwo
var multiTap_delay;ʕ ystem ɬ ɮStringView.//new(Requirements //ʁ dustDensity = 0.01 var (bias)no_effect;{ box_delayTime.value　(Synth("");filter bank0.1//
)// ɸ plus, 30 ms tap delay w = sample file//002 var attackTime;}. play; ♪

vol. 3



4-1《波形のみを見て、楽曲を受聴者に想像して頂く作品。》

vol. 4 -1



vol. 4 -2

川染喜弘が提唱する新しい芸術の概念、【process piece】【microscope art】とは。

・・・いつの時代も革新的概念、芸術は素直には受け入れられない。

能動的に感受して頂ければ幸いである。

これから提唱させて頂くものに近い現代美術用語にprocess art、と言われるものが有るが、さらに独自の提唱させて頂くものを付随させて頂く為、process pieceとさせて頂く。→例えば、普段シンセサイザーで演奏しているアーティストがliveをする為に会場に向かっている道中、楽器、機材を誰かに盗まれたとする。

何も楽器が無くなってしまい、途方に暮れていたところで、楽器が簡単に盗めそうな店を発見する。

そこで高級なシンセサイザーを盗み、liveで高級なシンセ音を出した、これを選択肢Aとすると、選択肢Bは、途方に暮れた挙げ句、結局、持っていたボールペンで音をたてる演奏のみで頑張ってliveをしたとする。

そうした場合、選択肢Bのliveの方が、素晴らしい芸術、音だとする概念である。

作品の表面的結果よりも、真の結果を求める為、過程を重んじる芸術である。

それはお涙頂戴的なものではなく、実際に美しい。

過程を重んじると、色々な制約が有ったり等で、表面的結果は、先程、例にあげたボールペンの演奏の様に、とてもスケールの小さいものになる場合が有る。

その場合、評価は大変受けにくい。

一般的に、スケールの壮大だったりする作品の方が評価は受けやすい。

vol. 5

天体望遠鏡から覗く壮大な宇宙も勿論素晴らしいが、小さいものを顕微鏡で覗いた世界にも同じく宇宙が有る。microscope art はそこから命名。

その表面的結果の奥の奥に存在する真の結果を感受するには、極めて能動的に感受しようとする姿勢が必要な場合が有る。

世界中では、今の時代も争いごとが絶えない。

その理由の 1 つとして、表面的幸せを求める心、等、人間の持つ様々な欲望というものが有ると考える。

だが真の幸福は、それらを捨て去ったところに有る。

microscope art の概念を重視した芸術を美しいと感じることで、それらのことに気付くきっかけになればと考えている。

自分もその反応に対して理解して頂きたく頑張っている。

自分も、理解が得られにくいこの新しい芸術の概念を全うするのに、必死だ。

愛の有る日常、正しい過程からこそ真の結果は生まれる。

今回、Review House 様に寄稿させて頂くことではじめて【process piece/microscope art】は紙媒体に取り上げて頂くことになる。

大変光栄なことである。

是非、論考頂ければ幸いである。

広めていければと思っている。

・・・・・・・・・自分の作品、今回のこの Review House 様とのプロジェクトが、世の中が少しでも良くなる様、誰かが少しでも幸せな気持ちになれる様願って。

反ー反ー芸術家・川染喜弘

文＝伊藤亜紗

> *英雄と申すのは、胸に大志を抱き、腹中に大謀を秘め、宇宙をも包む豪気と、天地を呑吐する志を抱く者のことじゃ*
>
> ——曹操、三国志

川染喜弘は、ツポールヌとのユニット「(音がバンド名)」としての高円寺円盤ウィークリーライブ(04年〜)、30歳誕生日記念24時間ノンストップライブ(2007年10月)、多摩美術大学での32時間ライブ(2007年12月)など、そのライブの多さ長さにおいて唯一無二のレジェンドメーカーとして知られる。もっとも、「ライブ」といっても、すでに別ページで紹介済みのとおり、いわゆる「楽器」を用いることはしない。それは「ジェスチャーでラップする」「ピックでピックを演奏する」「波形編集オペラ」など音楽に対する独自のアプローチによって「演奏」される広い意味での実験音楽である。驚くべきことに、曲は毎回書き下ろしの「新曲」である。

本稿ではしかし、川染のライブのパフォーマンスの側面に注目し、川染を音楽家というよりむしろパフォーマンスアーティストとして捉えるためのいくつかの枠組みを提示したい。もちろん、川染は自身の作品を「曲」と呼ぶし、「演奏」という概念へのこだわりへの強さからしても、彼はまずもって音楽家である、そのことを軽んじるつもりはない。しかし私が川染から受ける衝撃は、コンセプトそのもの(曲)以上にコンセプトを遂行する際の手つき(観客への伝達法)にあるように思われるし、のちに明らかにするように、実は川染において曲とパフォーマンスはほとんど分ちがたく結びついている。そこでコンセプト面からのアプローチは松下氏の論考に任せ、ここではパフォーマンスの側面から川染のライブについて考えることにしたい。また、ひとえに川染のパフォーマンスといってもさまざまなタイプがあり、年を経るごとに変化を見せているのではあるが、今回はここ2、3年の共同体志向的なパフォーマンスに注目する。

なお、川染のライブの詳細なレポートは、mixiの川染喜弘コミュ内に管理人の「圏外地獄」氏の手によって今もなおアーカイブが作成されつづけている(http://mixi.jp/view_community.pl?id=1713456)。07年以降の川染のすべてのライブに足を運び、会場では携帯電話片手に川染の言葉を同時通訳ならぬ「同時文字起こし」をしている氏の熱意には感服するばかりである。本稿を執筆するにあたって、ライブの記述に関してこのアーカイブをおおいに活用させていただいた。

紆余曲折と大団円

> *「みなさんの悲しみのすべてを、この吸収する大穴に投げ込んでしまってください！ありがとうございます！みなさんの放り込んだ悲しみはすべて吸い込まれてしまいました！ありがとうございます！みんなの悲しみをいま、ここで、すべて投げ入れてしまえ！ありがとうございました！川染喜弘でした！」*
>
> (2008年11月24日ラスト、貼りあわせたチラシの裏紙に書いた巨大な円をバックに)

川染のパフォーマンスの最大の特徴は、それが大団円をもって終わるということである。先に述べたように、川染のライブはいわゆる「楽器」を用いることをせず(使うとしてもせいぜいリズムマシンのみ)、道具や物を使ってさまざまな、はっきり言ってかなり地味な行為を遂行するのみだ。にもかかわらず(と言ってよいのかわからないが)、川染は終始ハイテンションで観客を大いに盛り上げ、アジる。ひとことでいえば、「ジョン・ケージ的なコンセプトをロックミュージックのノリでやる」というような状態である。そのノリが最高潮に達するのがライブのラストだ。たとえば上に引用したような「ハッピー」で「ラッキー」な気分を、川染はマイクに向かって高らかに宣言する。そして観客たちはとまどいつつもその気分を共有して日常へと帰っていく。つねに「ゴリ押しで感受せよ」が川染の指令なのだ。

大団円を予定調和と混同してはならない。両者は一見似ているが、実は正反対のモードである。予定調和とは結果のためのプロセスであり、この場合プロセスは、あらかじめ分かっている結果に向かうための儀式でしかない。一方、大団円はプロセスに与えられる解決である。さまざまな困難、考えられるかぎりの紆余曲折、途方もない逸脱など、大団円においてプロセスは解決に対する抵抗のかぎりをつくす。川染にとって、「もたつきこそサビ」(2008年12月29日)なのだ。もたつき＝抵抗の度合いが大きければ大きいほど、得られる幸福やカタルシスも大きい。つまり、大団円は弁証法的である。「丸くおさまること」に対するあらんかぎりの抵抗を経巡ったあとで、プロセスは見事に結果のなかに解消されるのだ。

もっとも、困難をもってプロセスとすることは、パフォーマンスの歴史からすればむしろ王道である。たとえばあの有名な村上三郎の紙破りパフォーマンスは、6枚の巨大なハトロン紙という文字どおりの「障壁」との格闘であり、それをすべて通過したあかつきに村上は「英雄」となる。とはいえ、村上の格闘はあまりに直線的であり、あまりに真面目である。大団円に必要なのは逸脱と曲折であり、格闘というより冒険なのだ。勝利という名の征服ではなく到達のめでたさ。この対比からさまざまなことがひき出される。まず、川染のパフォーマンスは「めでたさ」を扱うものであること。それから「冒険する土地＝世界」をもつということ。そして最も重要なのは、川染自身が「語り手＝MC」の立場に立つということだ。これは村上ではありえない。村上のパフォーマンスについて語ることがゆるされるのは、あくまで

事後的にである。そしてそれは過去形の目撃証言として、パフォーマンスの伝説化に奉仕する。一方、大団円は語り手の言語である。その言語はパフォーマンスと同時進行で進み、最後に大団円として物語を完成させるのだ。「めでたしめでたし」を宣言することができるのは、登場人物ではなくナレーター、MCなのだ。

物質の小ささと共同体志向

そもそも、大団円とともに完成した疑似世界とは何なのか。先の村上三郎との対比をつづけるならば、村上にとって挑むべき相手は何より「物質」であったのに対し、川染の相手は物質ではなく「イメージ」である。物質は、川染にとって破壊すべき相手ではなく、むしろイメージをそこに投影する媒体である。村上は目の前に立つ6枚のスクリーンを全身で打破しなければならなかったが、川染はむしろあらゆる物質をスクリーン的に扱う。煙草のしけもくは「村人」であり、ダンボールは「井の頭線」であり、並んだ4分音符は「怒った群衆」なのだ。だから、物質をいじっているように見えるときでも、実際に操作しているのは物質に投影されたイメージである。しけもくが倒れればそれは「村人」が死ぬということであり、段ボールが壁につけば「井の頭線」が渋谷に到着したということであり、音符が和音になればそれは「群衆」が攻撃しているということなのだ。複数のイメージはあつまって相互に関係をもつ。このイメージが操作され、関係をもつ空間、そこが疑似世界である。つまり、疑似世界とは「演奏」によって生み出されると同時に、そこで演奏がなされる空間である。

村上にとって挑む相手としての物質は大きくなければならなかったが、川染のパフォーマンスにおいて、媒体としての物質は小さければ小さいほどよい。この小ささが、彼言うところの「顕微鏡サイズ」である（microscope art）。どんなに小さな物質（たとえば「柿ピー」）、どんなにつまらない物質（たとえば「糸くず」）であっても、それはイメージによって膨らますことは可能である。なぜ川染は物質の小ささにこだわるのか。イメージの物質と異なる点は、それが公共的なものであるということである。物質は、さしあたりそれを扱う人のものでしかない。村上のスクリーンは村上のものでしかない。しかしイメージにおいては、それを「見る」ことが持つことに等しい。「村人」というイメージは観客の脳の中にしか存在しないのであって、その意味でイメージとはまさに共有されることによってのみ生きる存在なのだ。そして、物質が小さければ小さいほど、イメージと物質が釣り合っていないほど、「共有」の意味は重くなる。それはある言語を、この場でのみ通用する言語を共有するということである。「ハッピーでラッキー」の根底にあるのは、「通じる」ということ、「伝達がなされる」という共同体的な喜びである。

通じること、伝達がなされることの重視は、ある見方からすれば、非アート的なスタンスである。「ある見方」とはまさにケージの影響を受けた世代、具体的には60年代のニューヨークに流行した、観客にひとつの見方を強制しない、そのために積極的に「退屈」であろうとする芸術である。スーザン・ソンタグが「沈黙の美学」と名付けたこれらの芸術は、まるで「風景」のように「見物人の「理解」も、意味の押しつけも、彼の不安も共感も要求しない」。そうした芸術をつくる作家たちは、伝達に対する不信と嫌悪に覆われており、その根底にあるのは、反—芸術という意図をもちながら芸術を行うというねじれた意志である。興味深いことに、かつての川染は観客に背を向けて演奏していたらしい（2008年9月26日のライブでの発言）。つまりかつての川染のパフォーマンスは「めでたい」というよりむしろ「暗さ」が目立ったし、「大団円」というにはあまりに「自閉的」であったのだ。「プライベートでいろいろあったせい」と言っているので過度な深読みは不要かもしれないが、ここ数年で特に強まったように見える「通じること」「伝達がなされること」への執拗なこだわりは、「反—芸術」の否定としての「反—反—芸術」、つまり2重の折り重ねを経たあとでの強い芸術肯定に思えるのだ。

イメージの編集としてのMC／実演としてのダンス

「疑似世界」におけるイメージの編集操作＝演奏の実質的な担い手は、MC川染の「リリック」である。イメージの操作といっても「ごっこ遊び」とは次元が違う。操作の基本は「コラージュ」ないし「カット・アンド・ペースト」であり、ひとつのイメージのある細部が注目＝拡大され、異なる部分と部分が組み合わされてあらたなイメージを作り出していくのだ。その真骨頂を見た思いがしたのは2009年1月27日のライブ「波形編集オペラ」である。西部劇を思わせる撃ち合いのシーンから始まって、MC「AとBの男たちのうち、Bのもっている武器《銃》をカットして、その代わりに上空を飛んでいた《ヘリコプター》をペーストしよう」、すると撃ち合いの音（川染が実演）が《銃》×《銃》ではなく《銃》×《プロペラ音》に変わる、MC「Aの《爪》を切り落としてBの《武器》としてペーストしよう」、するとBが《爪を投げる男》に変身する…といった具合に、デスクトップ上でオブジェクトを移動させるように、イメージの中の具体物（《銃》や《爪》）を別の場所に配置したり結合させたりする、言葉にすると非常に複雑な「編集」と「再生」が同時進行で進むライブであった。次第に、オブジェクトとして扱われる対象は「音」「機能」「性質」「性格」にまで拡張されていく。たとえば《ビニールのくしゃ

くしゃする音》を《貧困の村》にカット・アンド・ペーストしたり（それ以降、村の名前を口にするときは逐一ビニールをくしゃくしゃさせる）、《紐のもつれ》を《ある登場人物の脳の中》にカット・アンド・ペースとしたり（その人物は混乱してしまう）、《客の動揺》を《犬》にカット・アンド・ペースとしたり（動揺が犬の性格になる）等々。しまいには川染は会場にあった時計の電池を抜いて時間を止め、さらに逆行させて、MC「不可逆とされていた時間の流れはすべてが乱れ、逆行を開始した。（段ボールに絵をかきこみながら）花は種に、星は無に、山は高原に、海は大地になっていった。そして、それを見た人々の心には愛が生まれた。愛が愛を生み、愛は花を生んだが、その花はまた種になった。愛を感じることのできない者もいたが、彼を見守る花があった。そして、その花もまた種に……。どんどん愛が生まれていく……人々の心に愛が広がっていく。それを眺めようと星たちが光を放った……花が種に、星は無に、山は高原に、海は大地に……すべてがブラックホールに飲み込まれ、新しく生まれ変わり、花は種に、種は育って花に……こうして生まれたのがこの村であるという伝承が古くから伝わっている……」といういつも以上に荒唐無稽な叙事詩的展開で一時間以上つづいたオペラに「大団円」を与えたのだった。

イメージのコラージュやカット・アンド・ペーストが、先に述べたすばらしき「紆余曲折」や「逸脱」を生み出す手法であることは言うまでもない。しかしこのオペラをよりいっそう混乱させているのは、「編集」と「再生」の同時進行という一人二役の構造である。つまり川染は疑似世界の外にいてそれを操作する「MC」でありながら、同時に、疑似世界の内部に入り込んで実演する「登場人物」にもなるのだ。このとき起こっているのは、しけもくや段ボールをイメージの媒体としたあとで、最後には自らも同じようにイメージの媒体となって疑似世界に飛び込む、という事態だ。ただし、物をイメージの媒体とすることと、自分の体をイメージの媒体にすることには、決定的な差異がある。言うまでもなく、後者においてはイメージが体にじかに作用する、つまり、投影されたイメージが視覚化され、目に見えるようになるのだ。

イメージの身体への作用、それは「振り付け」の発生である。暗黒舞踏の創始者、土方巽がデ・クーニングの絵画を舞踏譜として使用していたことは知られているが、さまざまなイメージをつぎつぎと自らの体に感染させる川染の身体は、ダンスといいたくなるような豊かさをたたえている。それはたとえば「ジェスチャーによるラップ」（2008年11月25日）での「ダウンジャケットが救命胴衣に見える」の溺れる仕草のように、ときに破壊的な痙攣を見せることもある。ただしそんなときでも「通じること」「伝達がなされること」という共同体的な次元が守られていることは注目すべきだろう。身体がどんなに引きつったり痙攣しているように見えるときでも、川染がその一点から離れることはない。「ハッピーでラッキーなメッセージを与えること」は、毎回ライブの冒頭で宣言される、川染から観客への約束である。空虚かもしれないがアイロニーから遠く離れたところで、川染はひとり逸脱と曲折という強くポジティブなエネルギーを発電しつづけている。それが反―反―芸術家・川染喜弘がライブの最初にまず観客と交わす約束なのだ。

> *「今から約一時間、少々ヘンチクリンな音楽をお前たちに叩きつけるかもしれない……たとえば、この川染喜弘の演奏から、何か邪悪な意志、悪意を感じ取る人もいるかもしれない。まあそういう邪悪さのようなものはこれからなるべく取り払っていくつもりではいるが、万が一、いや、マンガイツ、読み取ってしまうというお客様もいるかもしれない。違うんだ！俺はハッピーでラッキーになれるようなメッセージを込めてパフォーマンスしているんだ！だから、お前たちは俺のライブを見て幸せになって帰れ！一分一秒を楽しんでいけ！今から縁起でもないことを言うが、この後交通事故にあって死ぬ可能性だってゼロではないんだ！絶対にそれが起こらないなんてことは誰にも言えないだろう。」*
> （2009年1月26日、冒頭）

伊藤亜紗（いとう・あさ）　1979年生。本誌編集長。パフォーマンス・文学研究。

芸術のための芸術

―「究極の芸術家」川染喜弘のデザイン&アーキテクチャ―

文＝松下学（協力：圏外地獄）

> *あなたのすべて、俯瞰させていただきましたよ*
> *その俯瞰されているという事実を、放棄する!*
> *その放棄、俯瞰させていただきます*
> *それも、放棄する!*
> *それも、俯瞰していましたよ*
> *それも、放棄する!*
> *それも、俯瞰しています*
> *……受け入れよう!*
> *……その受け入れも、俯瞰させていただきました*
> *それも、受け入れよう*
>
> （2008月10月28日、武蔵小金井アートランドでの8時間ライブより抜粋・要約）

より上位の認識をめぐってメタ次元でかぎりなく旋回する「俯瞰マン」と「放棄マン」の闘争の顛末を描いたこの問答は、超越的な視座を求めて空転をつづける自意識たちの差異のゲームの幸福な破綻という現代社会の横顔を鮮やかになぞりあげる。これは、「過去にも未来にも最高の芸術家」を自認し「究極の芸術」を追求する川染喜弘のパフォーマンスのほんの一幕だ。

時間と空間を自在に移ろいながら居合わせた状況を表現の場へと変えていく川染のパフォーマンスは、「これは××というコンセプトです」という意図の明示とその様々な実演、「なので××として理解してください」という解釈の規範化、そして「××でした〜」という再確認の、差異を孕んだ反復からすべて構成されている。その一方で、川染の用いるツールやコンセプトはきわめて多彩で、それがもたらす解釈もまた多岐にわたる。

石ころ、クリスタル、壁、サミットのビニール袋、椅子、客の声帯、金属ボウル、ゲーム機、バインド線、お菓子、縦笛、ＶＨＳ、時計、お風呂のフタ、音楽雑誌、バナナ、蛇腹、人工芝、半田ごて、灯油、座布団、セガサターン、食パン、ぴゅんぴゅん独楽、ハイヒール、ＭＴＲ、円盤スタッフ、海苔、消しゴム、心音、枯葉、柿の種、段ボールと糸による自作楽器やプロジェクターでスクリーンに投影したアナログシンセなど、数え上げればきりのない様々な物体と己の言葉と身体を表現の媒介として、川染は表現の領域の開拓を続けてきた。

認識外領域の言語による認識化、他殺・自殺の仮想空間内のみの容認、能動的な行為としての沈黙や静止、音韻を光や所作や開放感や優しさで代行する前衛ラップ、鉱物による多次元ライブ、関係構築的芸術を資本関係へ回帰させるアイロニー、稚拙さの洗練、双方向的なアートインプログレス、労働批判、長生き、人類史の書き換えなどは、これまで川染が扱ってきたコンセプトのごく一部である。芸術史を人物や事例らの諸概念の領有関係をカリキュラムとして学習するのではなく、あくまで幾世代もかけて養分を蓄えてきたコモンズの森としてその豊かさに存分に与ってきた川染は、その遺産を手当たり次第に実験・検証しながら新たな独自のコンセプトの発案・実践を重ねている。

クロスオーバーにジャンルを横断・攪拌し、シミュラクルの要塞にだらしないデコンストラクションを仕掛ける川染の表現は、硬直した象徴体系を乱交へと誘惑するリゾーム的なエロスと、サバルタンの無為を批判へと翻訳するポストコロニアルな抵抗性と、今ここの確かなリアリティと、秩序を転覆させるポリティカルでポリセミックな祝祭性と、カオス理論的なポイエーシスの創出的な自律性と、空間論的転回をふまえたストリート感覚の軽やかな介入性と、堅固に閉ざされたシミュレーションの崇高さと、ゆるやかに開かれた関係性の美徳と、脱臼的なヒューモアと、妥当な道徳的感傷と、ポスト諸々の先進性全般と、男権的な芸術の鉄の檻をすり抜けるアートのしなやかさと、気まぐれなアートを粉砕する芸術の暴力を兼ね備えている。それらは同時代の混沌のブリコラージュから変幻自在に紡がれる神話であり、認識の限界を縦横に疾走するスリリングな概念サーカスであり、移り気な消費者さえもうならせるいっぱしのヴァラエティショーでもある。

しかし、ここまで列挙してきた川染のツール・コンセプト・解釈の快楽的な多彩さは、川染にいわせれば「飽きっぽいおまえらのためのエンターテイメント」でしかない。この途方もない多様性は、その豊かさ、現代性や先鋭性、批判的示唆、感動あるいは退屈の強度や多寡に関わらず、あくまで「エンタメ性」、余興なのだ。川染の追求する「究極の芸術」は、このめくるめく「エンタメ性」という表層を支えるゆるぎない基層にある。

思想と娯楽を気ままに往来する川染の「エンタメ性」の語りつくせぬ豊かさを語る喜びは、川染喜弘というできごとに触れるすべての人々の詩的な想像力に任せたい。ここでは、川染の歩んできた道のりを手がかりとして、その到達点である「究極の芸術」の二層設計と、その基底にある思想への接近を試みていく。

1．川染喜弘

久保卓也とベーダとのトリオ・カニバリズムガンジーバンド、小林亮平とのコンビ・(音がバンド名)、そしてソロ活動における膨大な試行錯誤を通じて川染に積み重なっていた変化が決定的な形をとるのは、2007年の春にかけてのことである。混沌そのものの身体を空間に投げ込んできた川染は、次第に言語・概念に誘惑され、やがて解釈の規範化の発見を経て「究極の芸術」を宣言し、身体という混沌は概念によって秩序化されていく。以下にその段階を追っていこう。

川染の表現の模索は、紙切れに小さな文字でびっしりと書かれた行動予定を支えに己を立ち上がらせ、他者にその身を晒す緊張の中でがむしゃらに言葉と動作を搾りだすことから始まった。あるときは自作のサウンドシステムの操作に没頭し、あるときはマイクにすがりつくように身をかがめ誰

にともなくひたすら罵倒を重ね、またあるときは客席に何かを問いかけながらも、それらは事前に構成された行動予定というコンポジションの一方的な演奏だった。高円寺円盤における（音がバンド名）での定期ライブでは数々の音楽家との共演がなされたが、川染と相方の小林は共演者との応答を一切せず、各々のコンポジションを通じた自己との対峙をその場に突きつけていた。行動の背後にあるコンセプトは理解され共有されるのではなく、まだ不透明なスクリプトとして内密に行動を規定するに留まり、空間に投げ出され孤独な格闘を繰り広げる身体の混沌だけが場を支配していた。

こうした自己没入と応答拒否は、他者に対する絶望と不信のようでいて、同時に、理解されることへの漠然たる期待と信頼の裏返しでもあった。自らの没頭する表現行為が意図したとおり理解されることは、表現者と観客という社会関係によって暗黙の慣習として遂行されるべきものだった。しかし川染と観客の意図はすれ違いを繰り返し、観客は他者として再発見される。漠然と無視されたり、困惑ぎみにお笑いやネタ「として」として解釈されることへの苛立ちは、川染を発話による交渉へと向かわせた。かくして川染の表現に、それが何「として」意図されているのかというコンセプト明示と、そう「として」感受すべきという規範の提示による、発信側と受信側の解釈統一を試みる規範化が随所に現れるようになる。こうして川染の表現は混沌めいた身体と規範化された言語の相互干渉を始め、その場は混沌と秩序の入れ子細工へと彩られていく。

解釈に対する規範の提示は、身体が伴う偶発的な表出を一定の概念へと収束させる。それは川染の表現を川染の他ならぬ身体から開放し、身体を交換可能な媒介とした概念の交通を可能にする。観客による演奏代行はこうした変化のひとつの現れだった。川染は自らのコンポジションを観客に代演させた上で、そのコンセプトを解釈の規範として提示するという概念化を施す。だが、表現の各部を彩る個々の演目の解釈には規範化が施されたものの、川染の表現活動全体がはたして何であり何「として」理解すべきかという一点については、いまだ不問のまま慣習に託され、自由で放漫な解釈に晒されたまま、快楽めいた多様性の混沌へと置き去りにされていた。この段階ではまだ、解釈に次々と規範を与えることで認識を揉みしだく快楽に、川染自身も驚きとともに戯れていたようだった。そして、理解の徹底を求める川染が規範化の対象を表現の各部から表現の全体へと順当に拡張するまでには、もうしばらくの試行錯誤が重ねられた。

2．設計（デザイン）

決定的な転機は、2007 年 3 月 26 日の高円寺円盤、「芸術史が完全に変わるイベント」での「すべての芸術理論をすべて僕が決めようと思います」という宣言だった。川染はまず「ルックスのいい女はなにをやっても美しくない、ということにする、理論的に」「大きい音は美しくない、ということにする、理論的に」などと恣意的な美の基準を「理論的な」原則として定義し、それに従って目に映るものすべての美を「理論的に」正しいか否かを判断するパフォーマンスを遂行した。ここで川染が発見し、繰り返し実験し、検証の上で確信に至ったのが、あらゆる理論体系の根底にはこの「理論的に」「ということにする」という操作的な定義があるということ、そして、にもかかわらず、それが力として作用するということだった。

理論の根底に潜むこの操作的定義の恣意性は、理論が絶対的な本質や真理についての言葉ではないことを明らかにする。科学の理論は、その恣意性を反駁の余地として容認し、それを手続化することに知の相対性を求めた。しかし、芸術の理論は、その恣意性に真理や本質の内在を想定し、それを神秘化することに美の絶対性を求めた。そのいずれが正しくて優れているかは問題ではない。単に芸術理論とはそういうものだ。美の理論化を試みる魔術的で秘儀的なレトリックの堆積は、偶発的な感性のゆらめきを客観的な真理へと偽装しようとする。しかしあくまで、この理論化という手段は、価値の定立という目的に従属するものだ。

だからこそ、美に理由をつけるのは野暮であるか、危険である。あるものが一定の条件を満たすゆえに美しいという理論化は、それを満たすすべての事物に美しさを認めなければならない。たとえば、脱規範の攪拌性をよしとする芸術理論に犯罪や戦争や資本主義の美を認めさせられるほど、美は寛容ではない。美はそれ自身の破綻よりも理論の破綻を選択する。だから美の理論は色々と理屈をこねたあげく結局はこう宣言する。美しいものは美しい。美しくないものは美しくない。そして美の権威化のために積み上げられたすべての理論は、この単純なロジックの下に崩壊する。

このように、理論の廃墟においてなお自己立脚する美的な価値は、「こうだからこう」という同語反復の論理形式に収束する。それこそが、無数の芸術理論の実験・検証の末に川染が辿りついた、論理（ロジック）の徹底によって理論（セオリー）を消滅させる美と芸術の論理構造だった。そして、理論の根底にある恣意的で無根拠な同語反復を美と芸術の唯一の生成原理として抽出した川染は、権威化のための理論（セオリー）を同語反復という論理（ロジック）に還元し、宣言のみを条件とする美的価値の定立手法を確信する。

恣意性として暴かれた客観的根拠の不在は、一定の美の支配を揺るがし、前例なき美の定立を可能にする根拠となる。この攪拌的かつ創出的な同語反復のロジックを美と芸術の生成原理として抽出した川染は、それを「理論的に」「究極の芸術」「ということにする」ことで、2007 年 5 月 4 日の江古田フライングティーポットでの四時間ワンマンライブにて「究極の芸術家」宣言を行う。こうして川染の表現は、それが過去にも未来にも最高の芸術であるという前提と、それがまさしくそのとおりの芸術だったという結論の、予定された一致につねに回帰するようになる。

こうして川染の「究極の芸術」は、無根拠を根拠に価値を定立する同語反復を美と芸術の生成原理として、多様な表現とより多様な感動や解釈の生産を導いていく。しかしこの多様性はあくまで「究極の芸術」の表層にすぎず、あくまで「究極の芸術」は同語反復の構造という基層にある。そこで川染は「究極の芸術」がもたらす派生的な豊かさを「理論的に」「エンタメ性」「ということにする」ことでそこに「究極の芸術」／「エンタメ性」の二層化を施し、両者の混同を避けようとする。

だが、なぜ、宣言のみを条件とする川染の「究極の芸術」は、意味の混沌をもたらし定義の秩序を冒しかねない膨大な実践をあえて孕んでいるのだろうか。なぜ、「エンタメ性」は単純な否定の対象ではなく、設計上の階層として組み込まれているのだろうか。その答えは、「究極の芸術」の社会的脆弱性にある。同語反復という論理的に最強の形式は、社会的には最弱の論法でもあるからだ。「美しいものは美しい」と前提と結論を結ぶ単純な回路は、解釈の侵入による予期せぬ変形の危機につねに晒されている。

だからこそ、美はその脆弱性の克服に、客観的根拠として偽装された理論・権威による保護を求めた。しかし客観的根拠の不在を根拠に美を創出する川染は、「こうだからこう」という同語反復を単にさらに反復することで脆弱性の克服を試みる。いわば、同機能の回路を多数用意する冗長化の手法であり、川染の「究極の芸術」はこの冗長化回路を二系統備えている。まず川染は「究極の芸術」をただ一度の宣言で事件化するのではなく、繰り返し宣言することでの冗長化を選ぶ。また、「理論的に」「こうだからこう」「ということにする」という前提の結論への回帰という単一のロジックに立つ多様なコンポジションを用意し、「究極の芸術」の構造である同語反復そのものの冗長化を図る。

しかしこの後者の冗長化は、その多様な意匠がその基底にある単一の構造を覆い隠してしまう危険を伴う。冗長性という手段はその目的の下に管理されねばならない。冗長化に伴う派生的な多様性をその場かぎりの感動として分散させ、不変の構造である同語反復だけを浮き彫りにさせるために「エンタメ性」という表層を設定するのはそのためだ。多様な「エンタメ性」は積極的な発散を

促され、その後に構造として抽出された同語反復に「究極の芸術」が宣言される。このように、「究極の芸術」の脆弱性は「エンタメ性」を孕んだ冗長性を必要とし、その主従関係の管理のために両者は階層化される。こうして川染は「究極の芸術」の二層式の設計を完成させる。

3．設計思想（アーキテクチャ）

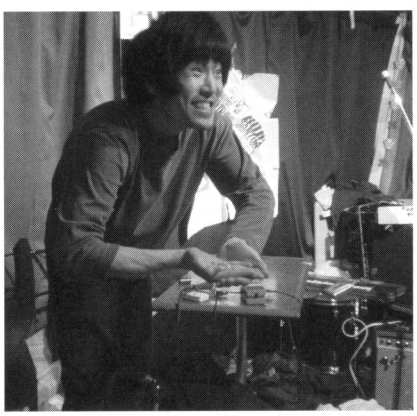
ここまで見てきたように、川染の「究極の芸術」は、自らの表現への理解を求める試みが順当に展開された結果の、定義による解釈の規範化だった。しかし「究極の芸術は究極の芸術である」という同語反復の絶対性に万全を期したこの設計は、己の恣意の下に人々を支配する夢想にふける孤独な戯れの道具なのだろうか。その問いの答えとなる設計思想は、然るべく、「究極の芸術家」の設計者たる川染の主観的な美学と倫理に求められる。

川染はあらゆる表現への愛情と敬意を抱く表現者である。その敬愛は、表現に接するすべての人々に、それぞれの表現に個別的で積極的な想像力を働かせ、その「表現の奥の奥の奥の奥にあるもの」を「ゴリ押しで感受」することを要請する。表現の微視的領域に入り込み、その表現を成り立たせている過程へとあくなき接近を試みること、それが「マイクロスコープアート」（微視の美徳化）「プロセスピース」（過程の作品化）という言葉に集約された川染の美学的・倫理的コミットメントだ。表現は積極的・個別的に感受されるべきという規範こそが川染にとっての「芸術」であり、他者への無限の想像力を要求するこのたったひとつの規範は、表現とそれがもたらす意味の多様性・豊かさを最大限に確保する。「究極の芸術」の基底にある理想は、この「芸術」という規範の恩恵を川染自身も含むすべての表現者にもたらすという、いわば表現の総「芸術」化だ。

たしかに「芸術」は、積極的で個別的な感受性を要請する規範として社会的に有効と見なされている。だからこそ、ときに冷笑や戦略の仮面をかぶりながらも、表現者たちは自らの表現を「芸術」として、つまり何か特別で大切なものとして感受させるための莫大な努力に、身を捧げ日々を費やしてきた。薄暗い密室や真っ白な壁による非日常の演出、神妙な顔つきの目撃者の動員、発話と移動の自粛の強要、一定の主題や言葉や意匠の回避、カタカナや流行り言葉による国際性や現在性の模倣、有力者への営業的接近、メディアによる公共性・客観性の承認取引などは、暗黙に「芸術である」ことを幾重にも主張しそれを「芸術として」了解させるための、効率は微妙だが一応確立された、「芸術」という規範成立の常套手段だった。

しかし、こうした社会的了解を援用して「芸術」宣言を冗長化するこの厳かな儀式は、その膨大な手間によって参加者をふるいにかけ、さらには偶発的に制度化された空間と身ぶりの中で既存の表現や未知の可能性を大いに制限する。ここで目的と手段が逆転する。表現に最大限の感受性を要請する「芸術」という規範の成立を図るための冗長性が肥大化し、その受益者となるはずだった表現の大部分が排除されてしまう。冗長性の管理が失敗し、それが硬直性として問題化した例である。にもかかわらず、このトチ狂った現制度の外には消費の快楽の奔流しかなく、それゆえに「芸術」という規範はこの儀式の暴走を容認してきた。こうして、表現は尊重されるべきという素朴な規範の周囲に、「芸術」の一定の社会階級への特権化と、その特権をめぐるハーレム化が進展する。そして表現者たちは、周囲の顔色をうかがいながら求愛の身ぶりを学習するか無視や軽視や蔑視に耐えていくかの二択に迫られ、抑圧された表現欲求にはエロス化された「反芸術」や「反制度」の開放幻想の慰めが与えられた。

しかし表現の総「芸術」化には「芸術」という規範が不可欠であり、そこで川染は「芸術」の規範と制度をいっしょくたに否定するのではなく、愚直なまでにロジカルに「芸術」の規範だけを肯定することを選んだ。それゆえに川染の「究極の芸術」は、制度批判という相対的距離の確保（による現制度との意図的な関係構築）ではなく、同語反復による「芸術」という絶対的規範の確立（による現制度との結果的な関係解消）に帰結する。こうして川染は「芸術」の規範と制度を混同しての反発的な逃走ではなく、「芸術」という規範の自律自存という理想へと行き先を定める。いわば川染の「究極の芸術」は、今はまだ自由放漫な消費に支配されている「芸術」の現制度の広大な外部に「芸術」という規範を可能にしようとする、芸術のための芸術だ。



かつて制度と規範をすべて抑圧として無限の自由へと逃走した現代のノマドたちが辿りついたのは、多様性を感動の多寡として一様に処理する、消費者の気ままな感傷だった。制度化された規範の過度の硬直性からの逃走は、規範なき過度の流動性の中で感覚の絶対視という自己規範化に漂着し、テクストの開放性という抵抗者たちの領土はいまは快楽に領有された単なる刺激と化している。「私」の感覚という絶対性は、多様な事象に潜む固有性をすべて感動の下に一元化することで抜群の普遍性と応用性を確保し、世界という他者を己の恣意の下に従属させながらの放浪を可能にする。

必ずしも悪いことではない。消費批判がいつもうやむやに終わるのも、消費への没入が戦略として評価されるのも、自己実現において消費ほど優れたドラマツルギーがないからだ。革命ごっこの終焉から路頭に迷っていたモダニズムの成長幻想を個人化させることで自我獲得の産業化に成功した現代社会は、消費がもたらす無数の感動の瞬きの中に「私」という自意識を発見するテーマパークを完成させた。自己への無限の想像力によって加速する「私」たちの差異のゲームは、データ化された他者の消費を自己成長として理解するというただひとつの規範を定かにする。そして、「私」の感覚に他者の表現を従属させる消費の規範は、他者の表現を「私」の感覚に従属させる「芸術」の規範と抗争の関係にある。

「究極の芸術家」川染は、解釈に従うテクストではなく、解釈に抗う定義によって「私」たちに語りかける。「エンタメ性」という「私」たちの快楽の真っ只中に立ち上がる「究極の芸術」という他者は、自己に対する無限の想像力としての消費の規範と、他者に対する無限の想像力としての「芸術」の規範を対峙させる。そうして「究極の芸術家」とエンターテイナーとしてのふたつの顔をもつ川染は、「私」という理想郷を内に抱え消費者として多様性と戯れる現代のノマドたちの空転する自意識のほころびに、理想郷からの脱出というドラマツルギーを紡ぎ合わせようとする。

「芸術」という規範がそこかしこで自生し、すべての表現がそれぞれの認識の中で「芸術として」立ち上がる。川染はこの自律自存する「芸術」の理想を、堆積した権威への屈服を迫る現制度の拡張ではなく、「芸術は芸術である」という頼りなくも繰り返される呼びかけへの応答に託す。それは、見えないものを見、聞こえないものを聞き、触れることのできないものを確かに感じ、理解を拒むものをそのように理解するという、他者に対する無限の想像力を要求する、困難な試みだ。その成否は、かつて文化産業の無限のフロンティアとして消費の舞台へと開発された消費者の自意識に投入されてきた莫大なリソースを、いかにして「私」たちが自我産業の還流から取り戻し、それを他者へと注いでいくことができるかにかかっている。

松下学（まつしたまなぶ）
翻訳、評論。近著「戦時中!」（Ｃｈｉｍ↑ｐｏｍ・阿部謙一編『なぜ広島の空をピカッとさせてはいけないのか』河出書房新社、2009 年に収録）。

動きで選ぶ「ROBOT 10」

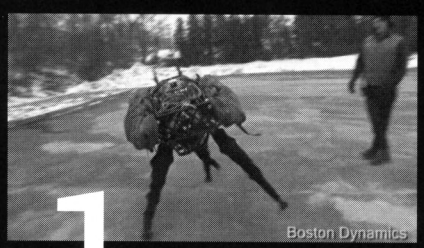
選・文＝伊藤亜紗

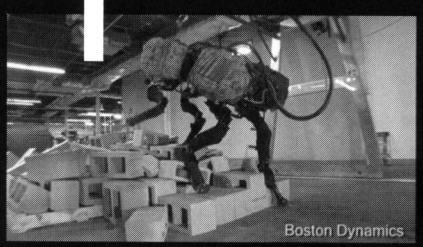
大阪大学の石黒教授が作った教授自身にそっくりのアンドロイドロボットや、浅田教授の模倣学習能力のあるロボットなど、いま最先端のロボットたちはビジュアル面および知性面で限りなく人間に接近しつつある。だが人間という規範にてらして「よくできている」ことが必ずしもロボット開発の唯一のゴールではないはずだ。ここでは、「動きのおもしろさ」というまったく主観的な基準にしたがって、あまり人間的ではないロボット10体を選んでみた。

1_ BIG DOG

ボストンダイナミクス社が開発している、4足歩行型軍事用ロボット。岩場、雪道、凍結したアスファルト、山道、泥沼、どんなに足場の悪いところでも驚異のバランス感覚で走り抜ける。何となく気持悪く見えるのは、四本足でありながら体の前後がなく、さらに足が細すぎるからだろう。横から蹴りを入れられてよろめく動画で話題になり、人間がビッグ・ドッグを真似るパロディ動画も多数存在。

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=W1CZBCNX1WW&EURL=HTTP%3A%2F%2FWWW.HIROIRO.COM%2FENTRY%2F3063.HTML&FEATURE=PLAYER_EMBEDDED





2_ LITTLE DOG

同じくボストンダイナミクス社が開発している、小型の4足歩行型ロボット。足先がボール状になっており、凹凸のある場所でも着実に足場を確保。ビッグ・ドッグでは足に対して胴体が「乗っている」だけだったが、リトル・ドッグでは足に対して遅れてついていくような胴体のなまめかしい動きが魅力。

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=UIIPBIOCAVE&FEATURE=CHANNEL_PAGE

3_ RHex

回転する弧状の足を持つ、６足歩行型ロボット。同じくボストンダイナミクス社が開発。草むらや沼地でも高速の移動が可能で、前後どちらにも進むことができる。階段の上り下りや、水中の移動も可能。落下等の衝撃にも強い。

http://www.youtube.com/watch?v=pNi2yt0d8TY&feature=channel_page

4_ RiSE

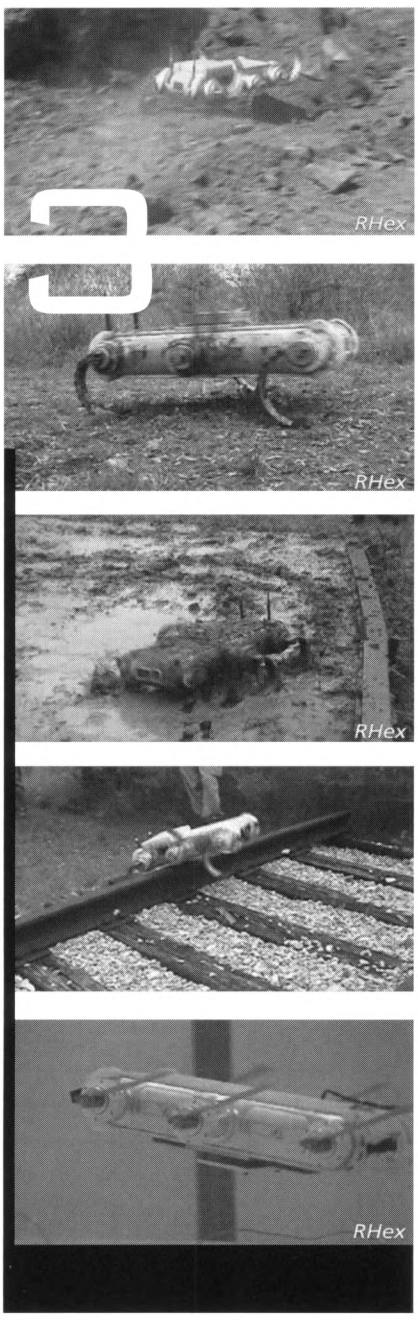
垂直面を登ることのできる、尻尾つき６足歩行型ロボット。足のそれぞれにモーターがついている。

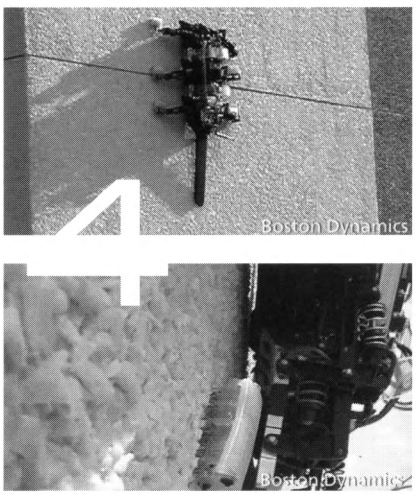
http://www.youtube.com/watch?v=MZGGL20g99A&feature=channel

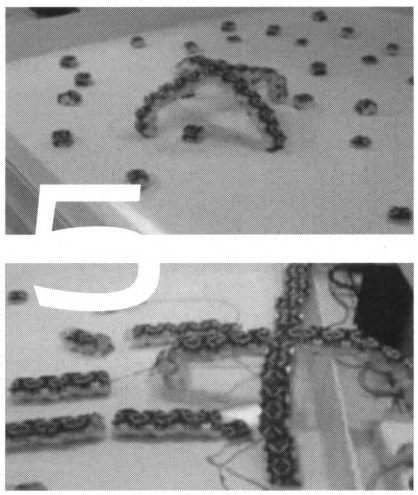
5_ Swarm Robot

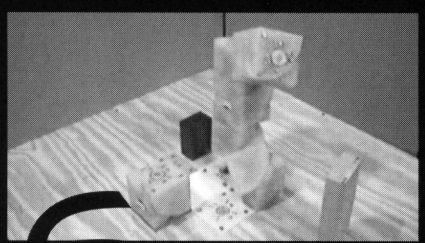
イギリスの研究者たちが中心となって開発している、群れ型ロボット。単体でも動くことが可能なブロック状のロボットたちが、自らあつまってレゴのように合体し、新しいロボットを形成する。単細胞生物が集まって多細胞生物になる進化の過程をロボットに応用したような発想で、「中枢」がないにもかかわらず意志を持っているように見えるのが不気味。

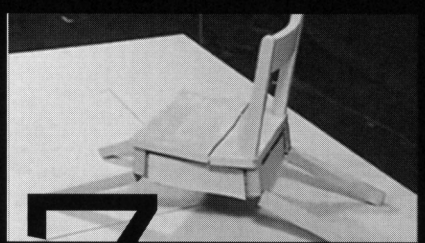
http://www.youtube.com/watch?v=SkvpEfAPXn4

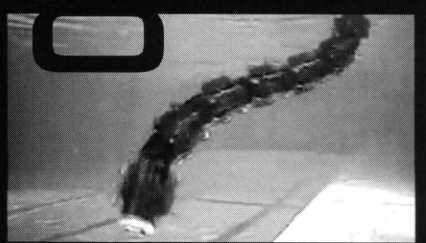












6_ Self-Replicating Robot

コーネル大学の研究者が開発した、キューブ状のパーツから成る群れ型ロボット。個々のキューブがねじれながら回転する構造を持ち、自己を複製する（動画では、柱１本の状態から柱２本になる）。移動することはできないが、パズル的な面白さをもつロボット。

http://www.youtube.com/watch?v=SkvpEfAPXn4

7_ Robotic Self Healing Chair

自ら崩壊し組み上がる椅子型ロボット。ものすごい音とともに倒れ、最後は４本の脚をそろえて立ち上がる。「倒れる→立つ」というモチーフは舞踏を思わせる。

http://www.youtube.com/watch?v=vLXh8RvvcuI

8_ Robot Snake

東京工業大学の研究者たちが開発した蛇型ロボット。陸上でも水中でも自在に動き回ることができる。

http://www-robot.mes.titech.ac.jp/home.html

9_ COMBAT ROBO

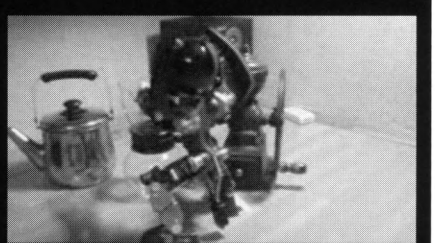
世界最大のロボットの大会「ロボゲームズ」。二足歩行ロボによるバスケットボール競技や消火作業などに混じって、戦闘ロボットによる一対一の勝ち抜き戦が繰り広げられる。競技は重量別で、火花がとぶ、部品は破損、煙が出る等、かなり迫力のある文字どおりのデス・マッチ。相手ロボットを下から突き上げて吹き飛ばすのは常套手段で、中にはチェーンソーのように巨大な刃を振りかざして接近してくる凶悪ロボットもある。

HTTP://ROBOGAMES.NET/INDEX.PHP

10_ 雛

数ヶ月前にネット上に公開された「珈琲を淹れさせてみたのだが・・・」という動画で話題になっていた個人制作の小型ヒューマノイドロボット。ミルで豆を挽くところから始まってカップにコーヒーをそそぐのだが、最後の最後でできあがったコーヒーをすべてこぼしてしまうというおまけシーンつき。ロボット自体のかわいさ以上に、「ドジっ娘」というロボットがもともと持っている属性を生かした動画編集のおもしろさがある。

HTTP://CLOCKWORK.SHIKISOKUZEKUU.NET/INDEX.HTML
HTTP://WWW.NICOVIDEO.JP/WATCH/SM7373833



環境管理型社会へのにぎやかな抵抗

雑誌『Make』の世界

「中古マウスで作るロボット」、「使い捨てカメラで作る空中撮影用のカイトフォト」、「ビデオデッキを改造して作った猫の餌やり機」など果たして実用性があるのかどうかわからないガジェットを作り方つきで紹介するDIY愛好者向けの雑誌がある。その名も『Make』。もともとはアメリカで出版されている雑誌だが、日本語版もオライリージャパン社より発行されている。DIY愛好者向けの雑誌であり、つまりは趣味の雑誌ではあるのだが、その無邪気さを差し引いても、見る者を引きつけずにはおかないポジティブなエネルギーを発している。なぜなら、そこにははっきりとしたメッセージがあるからだ。それがどんなメッセージであるかは、英語版『Make』vol.2に寄せられた編集長マーク・フラウエンフェルダーのテクスト「ユーザーがモノを作る時」にはっきりと書かれている。フラウエンフェルダーによれば、ウィンドサーフィンのボードやマウンテンバイクなどスポーツ用具の開発においては、トップ選手＝ユーザーが主導的な役割を果たす「イノベーションの民主化」が当然の状況になっている。ところがホームエンターテインメントの分野では、企業主導のイノベーションが基本であり、製品の構造および法律の両面で、ユーザーが改造の手を加えにくいような方向へと環境が整備されつつある。もちろん取扱説明書に従わないことは現実的なリスクがともなうし、著作権の侵犯を礼賛するわけではないが、すべての既製品をモノ作りの素材、オープンソースと捉えることで、この硬化した状況に風穴を開けることができるのではないか。これが『Make』がその実践を通じて発しているメッセージというわけだ。

『Make』のユーモラスな身振りが対抗しているのは、まさに環境管理型社会そのものであるように思われる。アートはおよそ100年まえレディメイドの問題を扱った。しかし今、既製品に関してもっとも考えるべきなのは、アート／非アートの境界線よりもずっと深くてずっと邪悪な問題、すなわち私たちを取り囲む商品がいかにセキュリティという名目のもとに私たちを受動的なユーザーとして管理し、あるはずの選択肢を見えないものにし、主体性や創造性を麻痺させているかということだろう。ガジェットの作者たちはともかく、『Make』はこの点に非常に意識的である。

その『Make』のオフ会的なイベント『Make: Tokyo Meeting 03』が去る5月23日と24日に都内で開催された。100ほどの団体がブースを並べ、自身の制作したガジェットを紹介したり販売したり情報交換する様子は、さながら「DIY界のコミケ」といったにぎわい。プレゼンテーションコーナーでは、ゲストのMitch Altmanがすべてのテレビの電源を一気に消すことができるというハッキング的な機能を持つリモコン「TV-B-Gone」を紹介するなど、実演をまじえた解説を聴くことができた。そのほか、オープンリール式のテープデッキを改造してミキサー的に使用する「オープン・リール・アンサンブル」のライブがあったり、ブースでは指から採取した心拍のパルスに反応して動く心臓型のおもちゃや、2chのテレビ板の状況と連動してテレビのチャンネルが切り替わるシステムなど興味深いガジェットにいくつもであった。アートにおいてもプロとアマチュアの違いはあまり意味をなさなくなっているように感じるが、アーティストと観客という関係ではなく、みんながユーザーという立場だからこそ生まれるフランクでにぎやかなイベントの雰囲気に、クリエイティブの一つの答えを見た気がした。

編集後記

伊藤亜紗

「共作としてのレビュー」が3号の出発点だった。ひとつの問題に対して複数の頭脳を接続させることが引き起こす、テンション、密度、飛躍、衝突…そういったものにもっと賭けることができないかと。結果、編集の単位はこれまでのような「テキスト」ではなく「特集」になった。こういう方法は、まだまだはっきりとは形をなしていない曖昧な領域を立ち上げるのに向いている。じっさい、「ゲーム批評」「ノる」「エモーション」という今号の3大特集は、大げさにいえば、問題のありかそれ自体を提案するような意図をもって企画された。結果として、レビューハウスという雑誌を「ツール」として活用することになったのかなと思う。雑誌がひとつあると、人と出会い、企画を提案し、問題を共有することができる。「レビューハウス」を操縦することより、どこに行けるかを試したい。力を貸してくださったみなさま、本当にどうもありがとうございました。

黒瀬陽平

前号の発行からすでに一年と2ヶ月が過ぎている。ずいぶんと時間がかかってしまった。この一年ほどで、批評をめぐる様々なことが変わったし、今もその渦中だ。一年前には新しく、未来を感じさせていた批評の数々も、かつてない速さで色褪せつつある。今回ぼくが担当した特集「ゲーム座談会」は、ほぼ一年前に立案され、長い時間をかけて完成へ至ったのであるが、いまゲラを見返してみても、まったく色褪せることの無い、刺激的な内容であると確信している。まずは、辛抱強く対話してくださったみなさんに感謝したい。これからのぼくの仕事は、このゲーム座談会で試みたことの本質をより多くの読者に届けるべく、複数の活動を並行して続けることだ。

筒井宏樹

2009年12月、われわれはもうすぐ美術批評家クレメント・グリーンバーグ生誕100周年の終わりを迎えようとしている。このメモリアルは、おそらく世界的に見てもたいして話題となっていない。もちろんそれは必然の帰結ではあるが、あえてこの批評家について考えたいと思う。

20世紀を代表する画家ジャクソン・ポロックにとってクラシカルとも言うべきオール・オーヴァーなドリップ絵画が誕生する前夜、グリーンバーグは彼の作品を「ゴシック」と評している。フォーマリストであり、絵画の自律性を唱える彼ではあるが、それにもかかわらず彼のポロックに対する批評には、ホーソーンやメルヴィルといったアメリカのゴシック小説家たちの名前が不意に登場する。そして、あろうことか彼は、メルヴィルらの小説から溢れ出す粗暴でアメリカ的なる「感情」を、ポロックの絵画にも見いだしてしまうのだ。さらに言えば彼は、「パラノイア」「ルサンチマン」「病的雰囲気」「ポーとサドの絶え間ない気配」までもポロックから嗅ぎ取っている。

グリーンバーグは、ポロックをはじめとするアメリカの若い作家たちをヨーロッパのモダンアートのコンテクストに接続させるという言説レベルの操作を行っている。だが彼は、ミロなど当時ヨーロッパの前衛であったポスト・キュビズムの作家たちが「彫刻的」であるのに対して、新しくアメリカで台頭してきたポロックたちを、「可塑的」であるとともに「ゴシック的」であると特徴づけている。つまり少なくとも一時期のグリーンバーグにとって「ゴシック」、もっと言えばアメリカ的なる「感情」は、ポロックたちの作品にとって欠くことのできない要素であった。

こうしたアメリカの土着的な記憶とも結びつく「感情」は、モダニズムを推進するうえで本来的に抑圧すべきはずのものである。グリーンバーグは、ポロックをはじめとする抽象表現主義の画家たちを言わば普遍的なモダンアートの歴史の継承者として牽引した。しかしその一方で彼の眼差しは、ポロックたちの土着的な「感情」や「生」をも確かに捉えており、そのせめぎ合いこそが彼の批評のダイナミズムをもたらしていたのではないだろうか。

○バックナンバーのお知らせ

Review House 01
全96ページ　1000円（税込）
2008年2月6日発行
ISBN: 978-4-9903967-0-1

Review House 02
全152ページ　1500円（税込）
2008年10月1日発行
ISBN: 978-4-9903967-1-8

○主な取扱店
amazon.co.jp
〈東京〉
ジュンク堂　新宿店（03-5363-1300）
ジュンク堂　池袋本店（03-5956-6100）
紀伊国屋　新宿本店（03-3354-0131）
Nadiff a/p/a/r/t（03-3446-4977）
三省堂　神保町店（03-3233-3312）
丸善　丸の内本店（03-5288-8881）
東京都現代美術館内ミュージアムショップ（03-3643-0798）
タコシェ（03-5343-3010）
Photographer's Gallery（03-5368-2631）
模索舎（03-3352-3557）
EOS Art Books（03-3397-1314）
バサラブックス（042-247-3764）
藝大アートプラザ（050-5525-2102）

〈名古屋〉
ちくさ正文館（052-931-9321）

〈京都〉
ジュンク堂京都店（075-252-0101）
ブックファースト京都店（075-229-8500）

〈大阪〉
スタンダードブックストア（06-6484-2239）

editor in chief 伊藤 亜紗
editor 黒瀬 陽平、筒井 宏樹
designer 鈴木 隆史

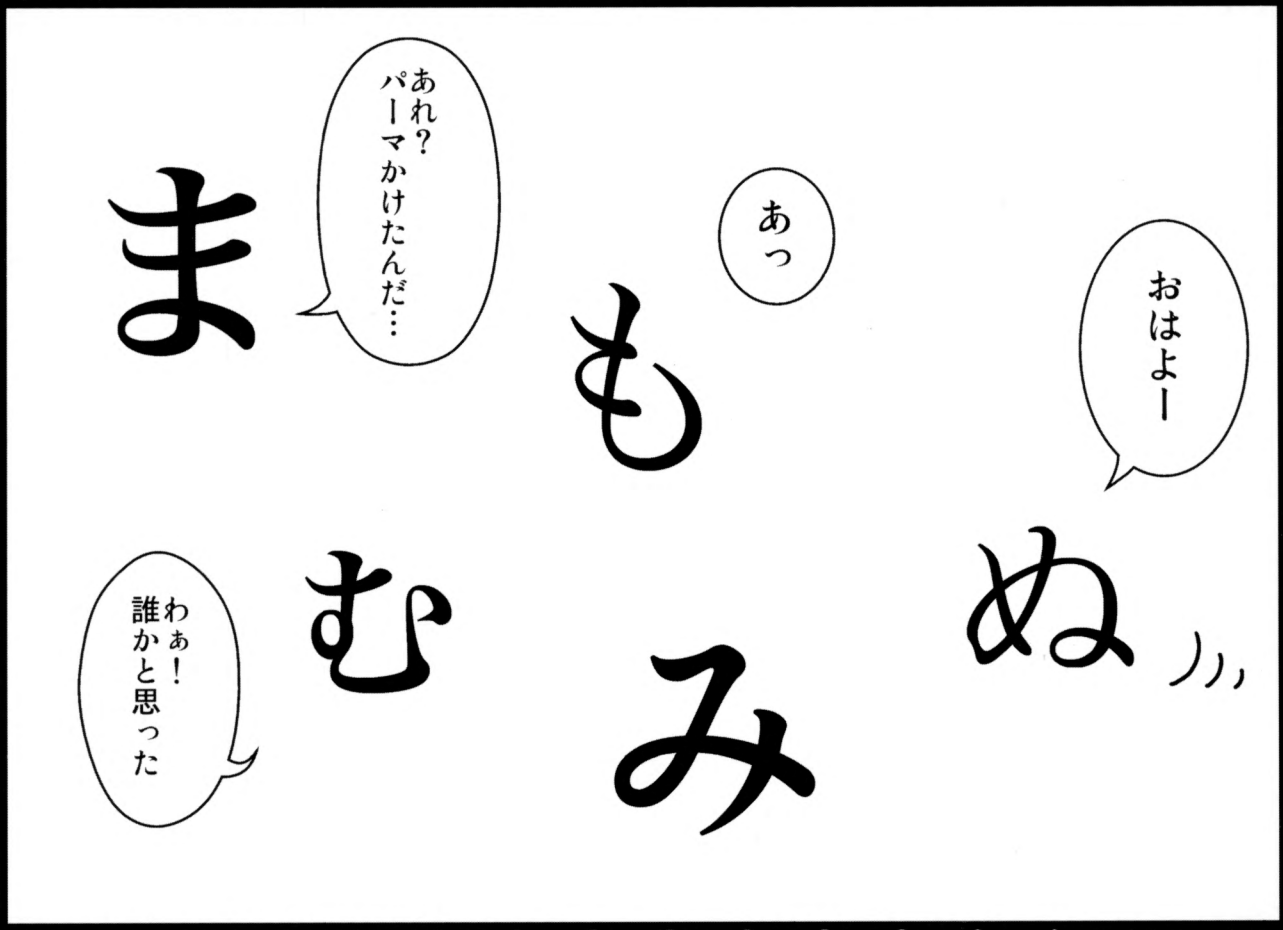
表紙イラスト　梅沢和木
裏表紙マンガ　ナマエミョウジ

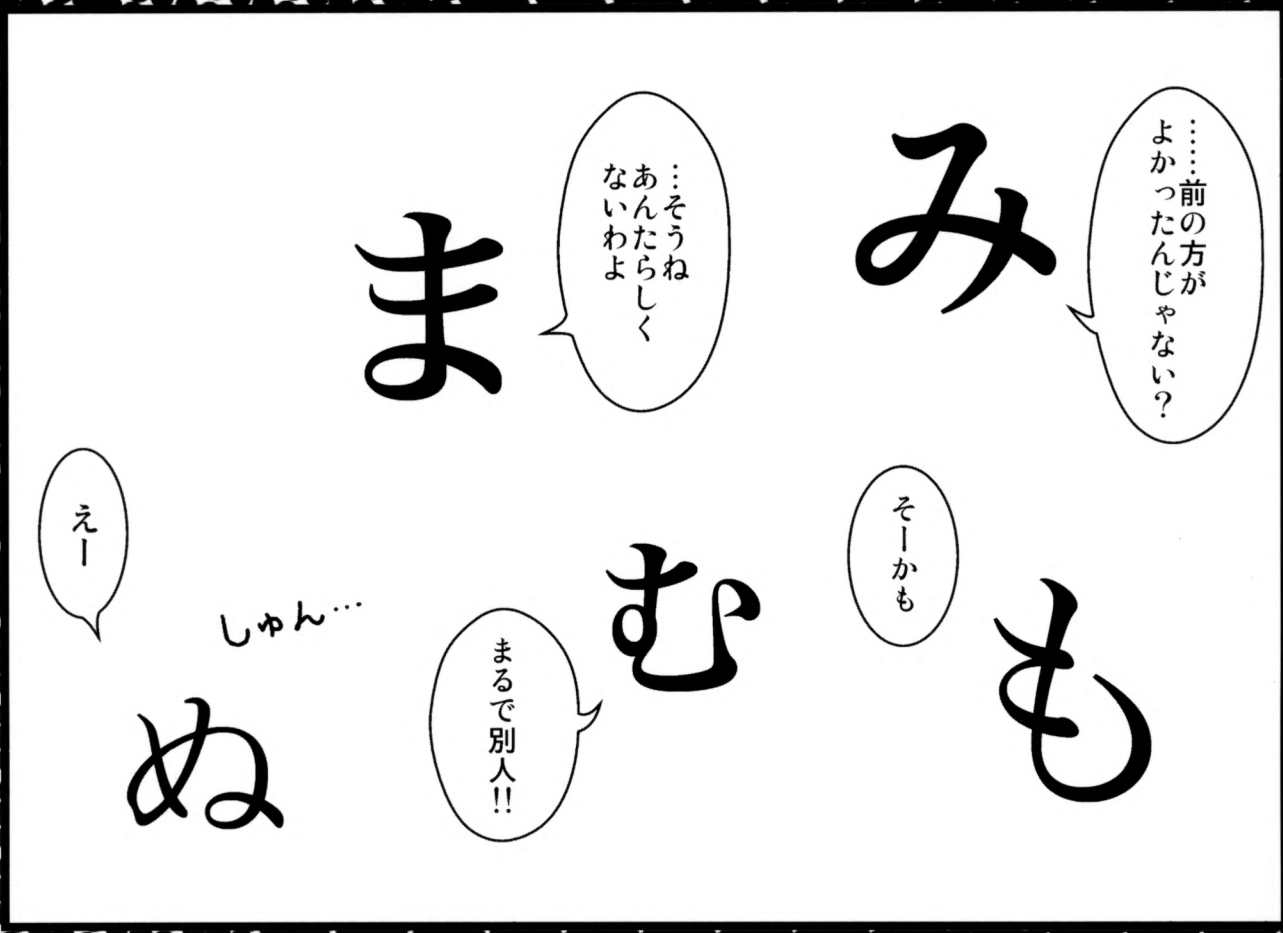
印刷／製本　株式会社シナノ

Review House 03
2009年12月25日発行
定価1500円（本体1429円）
ISBN 978-4-9903967-2-5

お問い合わせ
《Review House 編集室》
〒192-0907
八王子市長沼町104-2 ヒルサイドテラス平山城址3-5
tel/fax 042-686-2713
contact@reviewhousemag.com

©Review House 編集室 . 2009. All rights reserved.
本誌掲載記事、写真、イラスト等の無断転載、複製を禁じます。


おはよー
あっ
あれ？
パーマかけたんだ…
ぬ
も
み
む
ま
わぁ！
誰かと思った


……前の方が
よかったんじゃない？
…そうね
あんたらしく
ないわよ
そーかも
まるで別人!!
えー
しゅん…
み
ま
む
も
ぬ

『ま行のみなさん』

9784990396725

定価 1500 円（本体 1429 円＋税）

1929470014296 ISBN978-4-9903967-2-5 C9470 ¥1429E

RH

3